Syberia: Die Welt vor Syberia – Komplettlösung und Leitfaden

Willkommen zu unserem Komplettlösungsleitfaden für Syberia: The World Before !

In dieser Komplettlösung zeige ich dir die Lösungen für Rätsel und Codes und führe dich durch das gesamte Spiel von Anfang bis Ende. Dabei weise ich dich auf Erfolge, optionale Ziele und andere spannende Geheimnisse und versteckte Hinweise hin.

Jede Seite erklärt einen Spielbereich detailliert und bietet kommentierte Screenshots, die Ihnen genau zeigen , was zu tun ist – so finden Sie sich nie zurecht und bleiben nicht stecken! Um Ihnen die Navigation zu erleichtern, sind alle Abschnitte mit den exakten Bezeichnungen der „Ziele“ und „Nebenziele“ im Spiel betitelt.

Syberia: The World Before hat eine Spielzeit von etwa 10–15 Stunden. Zwar gibt es eine Speicherfunktion, aber keine Checkpoints. Das heißt, man kann keinen alten Checkpoint laden, falls man etwas verpasst. Daher sollte man genau aufpassen! Andernfalls muss man das gesamte Spiel bis zu diesem Punkt erneut spielen.

Was dieser Leitfaden bietet:

Ein vollständiger 100%-Lösung von Syberia: The World Before , der Lösungen für jedes Rätsel und jeden Code im Spiel zeigt.

Ein vollständiger Leitfaden für alle Erfolge, damit du nichts verpasst!

An alle Komplettierungsfanatiker da draußen: Ihr könnt nicht alle Erfolge in einem einzigen Spieldurchgang freischalten. Ihr müsst das Spiel zweimal komplett durchspielen, und es gibt keine Checkpoints. Mit dieser Anleitung dauert ein Durchspielen (ohne Nebenmissionen) aber etwa 6–7 Stunden.

Es gibt auch einige Erfolge, die man leicht verpassen kann. Ich habe darauf geachtet, jeden einzelnen davon im Hauptleitfaden zu erwähnen, aber ich habe auch eine separate Seite mit einem Erfolgsleitfaden für alle hinzugefügt, die nach etwas Bestimmtem suchen.

Komplettlösung

Musikerviertel (Teil 1)

Salzbergwerk (Teil 1)

Rozes' Haus (Teil 1)

Salzbergwerk (Teil 2)

Blumenviertel (Teil 1)

Antiquitätenviertel

Vaghen - Gebirge

Zuflucht Silberspiegel (Teil 1)

Blumenviertel (Teil 2)

New Jersey, USA (Teil 1)

Blumenviertel (Teil 3)

Musikerviertel (Teil 2)

Brücke der Nebel (Teil 1)

Baltayar - Gebirge

Rozes' Haus (Teil 2)

Brücke der Nebel (Teil 2)

Baden-Insel (Teil 1)

London – Auswärtiges Amt

Baden-Insel (Teil 2)

Silberspiegel-Zuflucht (Teil 2)

Musikerviertel (Teil 3)

Silberspiegel-Zuflucht (Teil 3)

New York, USA

New Jersey, USA (Teil 2)

Hauptbahnhof

Extras

Leitfaden für Erfolge

Musikerviertel (Teil 1)

Willkommen in Syberia

Du heißt Dana Roze. Beim Spielstart wirst du feststellen, dass (für PC-Nutzer) alles mit der Maus gesteuert wird. Keine Tastatur nötig! Das macht die Bedienung schön einfach; du musst dich nur um zwei Tasten kümmern.

Wenn du dich auf der Straße befindest, nutze die Zeit, um dich mit dem HUD und der Steuerung vertraut zu machen. Es gibt bereits einige Einträge in deinem Tagebuch, die dir etwas Hintergrundgeschichte zum Beginn deiner Geschichte liefern, und du findest ein paar Gegenstände in deinem Inventar, die du untersuchen kannst **(Vaghens Hymnenpartitur und die Einladung zur Einberufung).**

Aus Ihren Tagebucheinträgen erfahren Sie, dass Sie ein Treffen mit Frau Beckmann an der Musikakademie haben.

Hauptstraße

Wenn Sie Ihre Aufmerksamkeit wieder auf die Straße richten, werden Sie feststellen, dass Sie die Straße nicht überqueren können und der Weg links von zwei Männern versperrt ist. Gehen Sie nach rechts und bleiben Sie auf dem Bürgersteig.

Weiter rechts befindet sich ein Zeitungskiosk, an dem Sie eine Postkarte untersuchen können. Diese ist zwar nicht besonders interessant, aber achten Sie auf das weiße Symbol auf Ihrem Bildschirm, das den Kiosk markiert, sobald Sie sich nähern. Es zeigt Ihnen an, dass es hier etwas zu entdecken gibt, mit dem Sie interagieren können – etwas, das später noch nützlich sein wird.

Im Folgenden wird Ihnen gezeigt, wie Sie sich durch Doppelklicken schneller bewegen können.

Wenn du an einem Gemälde vorbeikommst, erhältst du ein Tutorial zu den Nebenmissionen. Wie das Spiel dich darauf hinweist, sind diese optional. Solltest du die Geschichte fortsetzen, ohne sie abzuschließen, werden sie „abgebrochen“ und du kannst sie nicht mehr abschließen. Ich werde dich in diesem Leitfaden darauf hinweisen, damit du nichts verpasst!

Wenn du das Gemälde untersuchst, erhältst du ein Nebenziel: „Untersuche das Ghetto“.

Sekundäres Ziel: Das Ghetto untersuchen

Gleich rechts von Ihnen befindet sich eine Gasse.

Hier triffst du auf einen Mann, dessen Laden von Vandalen verwüstet wurde. Er bietet dir an, etwas in den gerade verlegten Zement zu malen.

Wenn du etwas in den Zement zeichnest, erhältst du die Errungenschaft **„Hinterlasse eine Spur…“ .**

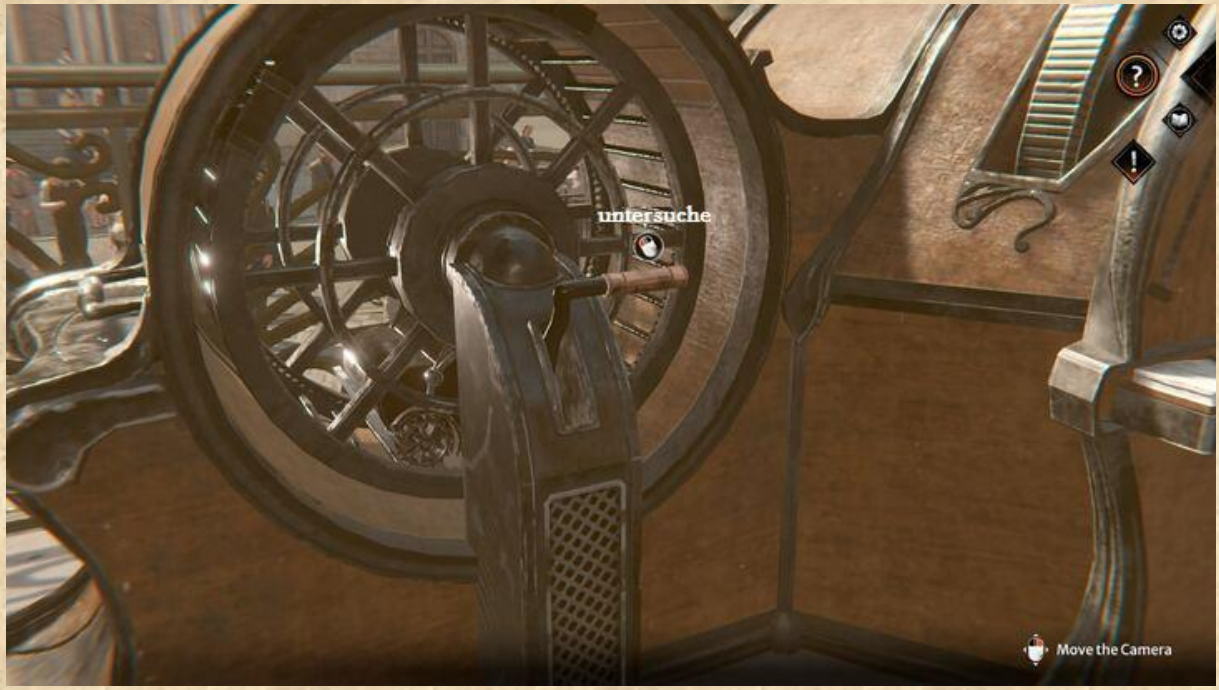
Am Ende der Sackgasse finden Sie ein Ladenschild, das Sie untersuchen können. Dadurch wird dieses Nebenziel abgeschlossen.

Für den Abschluss eines Nebenziels erhalten Sie die Errungenschaft **„Parallele Ermittlung“ .**

Ziel: Das Klavier vorbereiten

Im nächsten Schritt treffen Sie auf Frau Beckmann. Sie wird Sie nach Ihrer **Immatrikulationsbescheinigung** fragen ; geben Sie sie ihr bitte gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Du befindest dich nun am Klavier und bereitest dich auf deinen Auftritt vor. Bewege die Kamera ruhig, um dich umzusehen; wenn du bereit bist, betätige diesen Hebel, um zu beginnen.



Legen Sie als Nächstes Ihre **Vaghen's Hymnenpartitur** auf das Klavier.

Damit ist es Zeit zu spielen. Nach einer längeren Zwischensequenz befindest du dich an einem anderen Ort.

Salzbergwerk (Teil 1)

Sekundäres Ziel: Die Situation mithilfe von Selbstreflexion überprüfen

Du spielst nun Kate Walker. Wenn du dich in der Zelle umsiehst, findest du **Katjuscha Gitarrenplektrum** auf einem Regal in der Nähe. Nimm es.

Setzen Sie sich dann auf Ihr Bett. Dort finden Sie die Option „Introspektion“, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren.

Kate wird einen Moment über ihre aktuelle Situation nachdenken, und du wirst dieses Nebenziel abschließen.

Ziel: Mit Katjuscha sprechen

Katjuscha ist deine Zellengenossin:

Im Gespräch mit ihr könnt ihr einige Dinge besprechen. Sobald ihr alle drei Dialogoptionen ausgeschöpft habt, ist dieses Ziel abgeschlossen.

Ziel: Sich auf die Arbeit vorbereiten

Wählen Sie die Option „Erfrischen“ am Waschbecken:

Danach erhältst du **Oscars Herz** . Als Nächstes kannst du deine Ausrüstung in der Nähe der Tür, neben Katjuscha Koje, abholen:

Damit ist Ihr Ziel erreicht.

Ziel: Das Grundstück untersuchen

Der Wachmann bringt Ihnen nun ein Paket. Bei der Untersuchung finden Sie darin die **Spieluhr** und ein **Flugticket** .

Nachdem Sie sich beides angesehen haben, untersuchen Sie den Rest des Pakets. Sie erhalten eine weitere Zwischensequenz, die Ihr Ziel abschließt.

Rozes' Haus (Teil 1)

Sekundäres Ziel: Die Dokumente im Geschäft lesen.

Du bist nun wieder bei Dana. In diesem Laden gibt es fünf Dokumente zum Lesen und ein paar Gemälde zum Betrachten (was optional ist). Auf einem nahegelegenen Schreibtisch findest du einen **alten Bleistift** .

Auf demselben Schreibtisch liegen zwei Dokumente zum Lesen. Auf der Ablage neben Ihnen befinden sich zwei weitere sowie ein schwarzes Blatt Papier, das Sie später benötigen. Ignorieren Sie es vorerst.

Geh zu deinem Vater Anton. Er arbeitet an einem separaten Tresen auf der anderen Seite des Raumes. Dort findest du in einer Schublade einen **Füllfederhalter** . Auf dem Tresen selbst liegt ein fünftes Dokument, das du lesen musst, um dein Nebenziel zu erreichen.

Ziel: Herrn Gustavs Brief beantworten

Nimm deinen **Füllfederhalter** und schreibe den Brief auf das schwarze Blatt.

Ziel: Den Ziegelstein untersuchen

Untersuchen Sie den Ziegelstein auf dem Boden.

Ziel: Einen Blick auf die Notiz werfen

Anton hat den Zettel neben dir auf die Theke gelegt. Interagiere damit, um ihn aufzuheben.

Salzbergwerk (Teil 2)

Ziel: An die Arbeit!

Sobald du wieder die Kontrolle über Kate hast, gehst du zum Minenwagen.

Bei der Interaktion damit werden Sie feststellen, dass es festsitzt. Sie müssen die Bremsen mithilfe des Griffs lösen:

Damit kannst du die Lore vorwärts schieben. Das wird einige Zeit dauern, da sie sich langsam vorwärts bewegt.

Interagiere nun mit der Wand mithilfe deiner Spitzhacke. Nach ein paar Schlägen hast du dein Ziel erreicht.

Sekundäres Ziel: Sich nach dem Zug erkundigen

Untersuchen Sie den Zug. Sie können ihn betreten und sich umsehen, aber verpassen Sie nicht diesen etwas versteckten, interaktiven Bereich ganz hinten:

Im hinteren Bereich befindet sich außerdem eine Leiche und im vorderen Bereich ein Motorrad. Verpassen Sie aber nicht diesen interaktiven Bereich links:

Damit ist das Nebenziel abgeschlossen.

Ziel: Zurück nach Katjuscha

Geh jetzt zu Katjuscha ans andere Ende des Bahnsteigs.

Ziel: Katjuscha helfen

Folge Katjuscha zurück zum Motorrad.

Sieh dir die Leichen um dich herum an und dann das Motorrad. Damit hast du dieses Ziel erreicht.

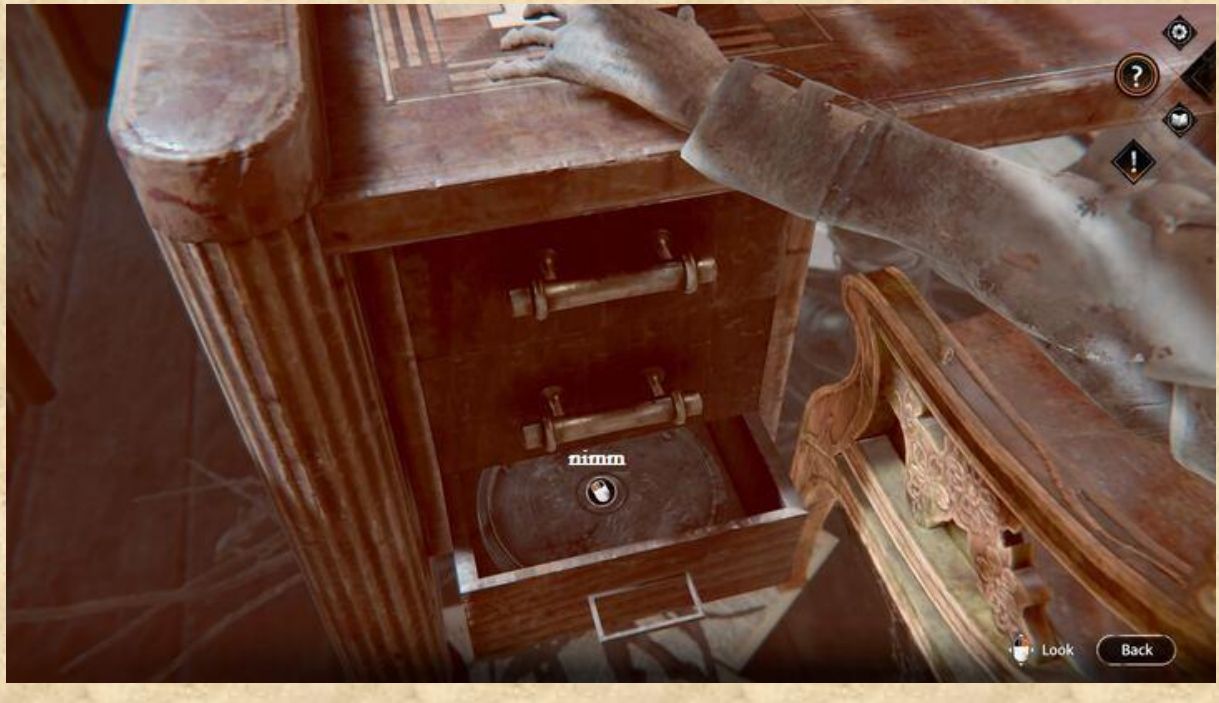
Ziel: Die Schlüssel zum Motorrad finden

Steigen Sie hinten in den Zug ein:

Untersuchen Sie die Leiche und den Schreibtisch. Sie werden den **Abschiedsbrief des Beamten** finden .

Wenn Sie die Hand beiseite schieben, finden Sie einen Bereich des Schreibtisches, mit dem Sie interagieren können:

Dadurch wird ein versteckter Griff zu einer Geheimschublade sichtbar. Beim Öffnen findet man das **Emblem des Braunen Schattens** .



Platzieren Sie es in der Mitte des Schreibtisches und drehen Sie es in die richtige Position (siehe Screenshot unten).

Dadurch öffnet sich ein weiteres verstecktes Fach, in dem Sie die Offiziersschlüssel finden .

Wenn du den Zug verlässt, übergibst du Katjuscha automatisch den Schlüssel und schließt damit dieses Ziel ab.

Ziel: Den Rest des Zuges erkunden.

Sie erhalten den **restlichen Schlüssel** . Benutzen Sie ihn, um den nahegelegenen Waggon zu öffnen:

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und öffnen Sie die Tür. Im Inneren finden Sie zahlreiche Gemälde und Artefakte zu betrachten.

Ziel: Betrachten Sie das Gemälde genau.

Nachdem Katjuscha dieses Artefakt im hinteren Bereich untersucht hat (siehe Screenshot unten), wird sie dir noch etwas zeigen. Bei der Untersuchung wird sie dich auf etwas Interessantes hinweisen.

Ziel: Die Kutsche verlassen

Das ist ganz einfach. Lassen Sie einfach die Kutsche stehen.

Ziel: Flucht mit dem Motorrad

Interagiere mit dem Motorrad und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um es zu starten. Anschließend wird eine Zwischensequenz abgespielt, in der du flüchtest.

Für die Flucht aus der Mine erhältst du die Errungenschaft **„Freiheit“** .

Blumenviertel (Teil 1)

Ziel: Das Telefonbuch auf dem Loungetisch benutzen

Frau Wagner legte das Telefonbuch und die Landkarte auf den Couchtisch vor Ihnen. Sehen Sie sie sich an.

Ziel: Die 3 richtigen Geschäfte überprüfen, die den Gemäldekoffer wahrscheinlich verkauft haben.

Beim Durchblättern des Telefonbuchs können Sie verschiedene Geschäfte ausschließen. Falls Sie Hilfe benötigen, finden Sie hier die drei benötigten Geschäfte (mit einem Häkchen markiert, alle anderen sind durchgestrichen):

Notieren Sie sich die Buchstaben-/Zahlenkombination für jedes dieser drei Geschäfte: D3, E5 und C4.

Ziel: Finde die 3 Läden auf der Karte

Wenn diese drei Punkte abgehakt sind, können Sie die Karte neben sich verwenden.

Wissenswertes: Scannt man den QR-Code auf der Karte, gelangt man zur Webseite von „Vaghen Tourism“! Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Textes befindet sich die Webseite noch im Aufbau.

Markieren Sie mithilfe der zuvor verwendeten Buchstaben-/Zahlenkombinationen (D3, E5 und C4) diese Standorte auf der Karte:

Ziel: Den relevantesten Laden auf der Karte auswählen.

Wählen Sie das Geschäft in C4.

Ziel: Das mysteriöse Gemälde in den Raum bringen.

Du erhältst die **Seite aus dem Telefonbuch** . Geh anschließend nach oben. Dort findest du in deinem Zimmer deine **Brieftasche** und das **geheimnisvolle Gemälde** .

Zweites Ziel: Besuchen Sie den Bezirk, bevor Sie abreisen

Erkunden Sie gerne auch den Rest des Gebäudes, bevor Sie gehen.

Wenn Sie den Computer in der Lobby benutzen und Ihre E-Mails abrufen, erhalten Sie die Auszeichnung **„Neuanfang“ .**

Wenn Sie jetzt alle verfügbaren Suchbegriffe auf dem Computer eingeben, können Sie später die **Browser- Errungenschaft erhalten, wenn Sie zum Gästehaus im Blumenviertel zurückkehren (Teil 2) .**

Wenn Sie im Foyer weiter an das Telefonbuch klopfen, können Sie Gespräche mithören und erhalten so die Errungenschaft „**Abhören**“ .

Wenn Sie mit Frau Wagner im Foyer sprechen, erfahren Sie mehr über die Gegend.

Wenn du bereit bist, verlasse das Gebäude und schau dich um. Um dein Nebenziel zu erreichen, musst du dir die folgenden Dinge ansehen.

Die Pension, in der Sie übernachten:

Dieses Gebäude hier, in der Nähe der Treppe:

Ihr Motorrad:

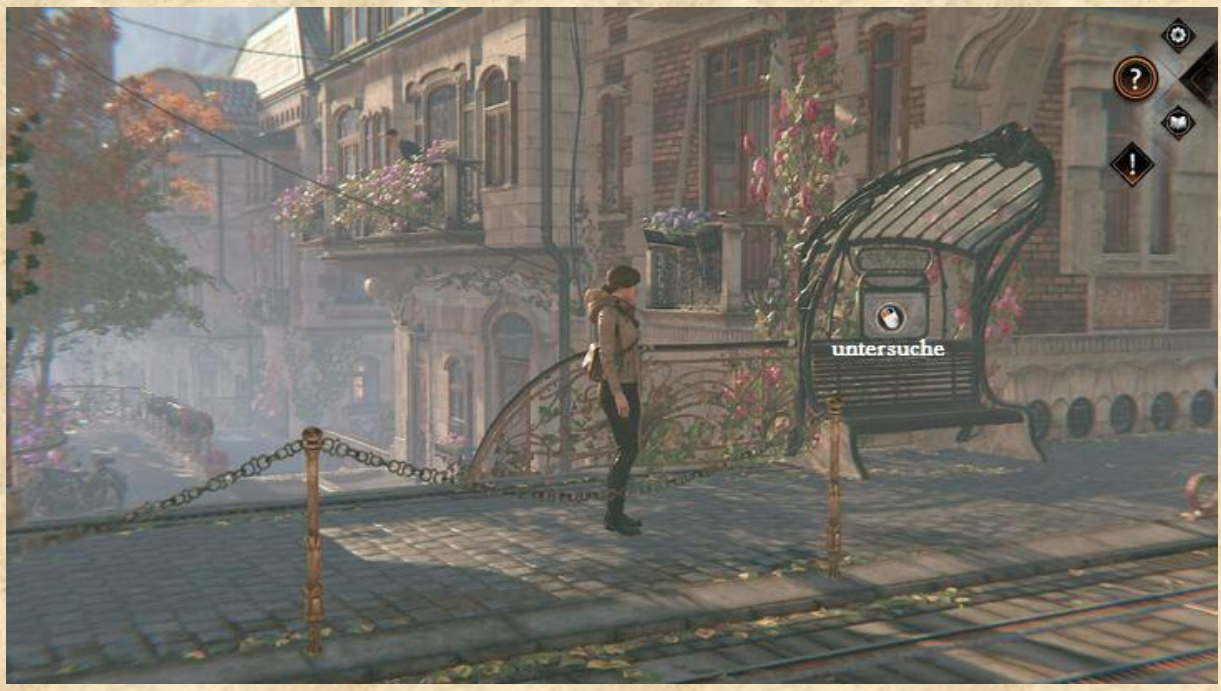
Dieses Blumenbeet mitten auf der Straße:

Das Tor, das zu den Gärten führt:

Nachdem Sie den Bezirk erkundet haben, schließen Sie das Nebenziel ab.

Ziel: Mit dem Zug ins Antiquitätenviertel fahren

Wenn Sie die Treppe zur Straßenbahn hinaufgehen, können Sie auf einer Karte auswählen, wohin Sie fahren möchten.



Im Moment sind Ihre Möglichkeiten auf Ihren aktuellen Standort und Müller's Shop (Ihr Ziel) beschränkt.

Wenn du das Blumenviertel verlässt, erhältst du die Errungenschaft **„Erster Hinweis“** .

Antiquitätenviertel

Nebenziel: Erkunden Sie die Stände, bevor Sie mit dem Antiquitätenhändler sprechen.

Im Antiquitätenviertel angekommen, gibt es zahlreiche Stände zu entdecken. Angefangen beim Zeitungskiosk:

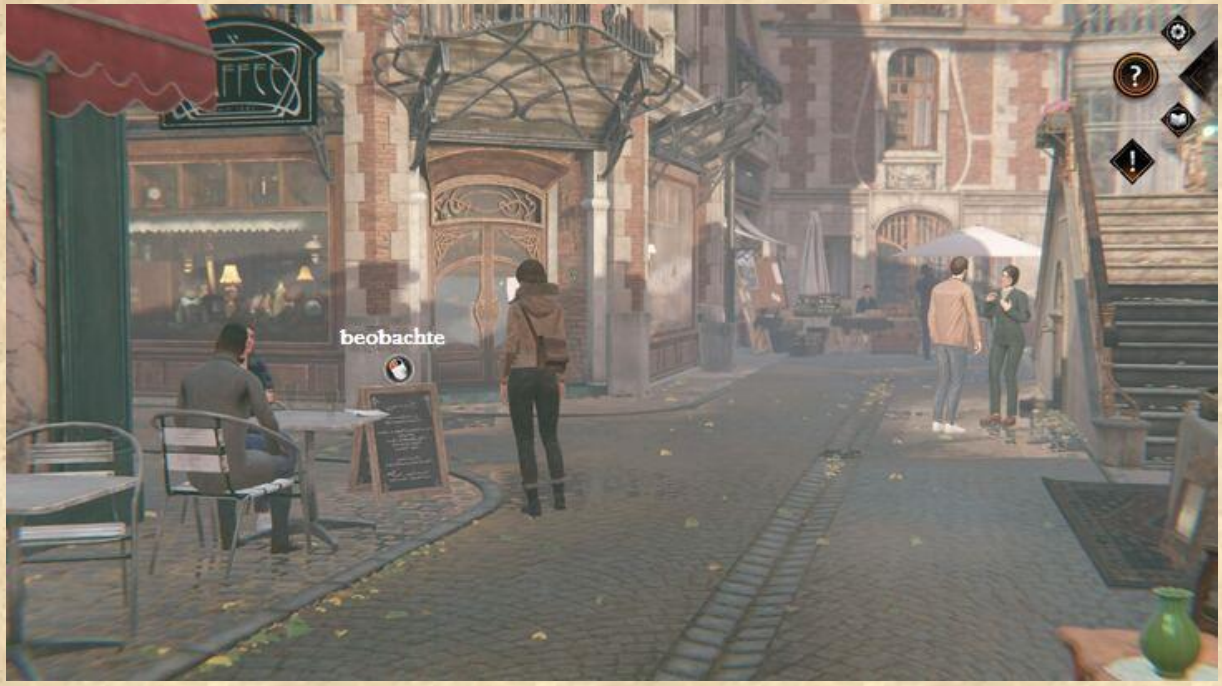
Der Antiquitätenladen (nicht der, den Sie suchen):

Dieser Teppichhändler:

Dieser Antiquitätenladen (auch der falsche):

Dieser Mann:

Die Speisekarte dieses Restaurants:



Die Tür am Ende dieser Gasse:

Dieser Anbieter:

Die Treppe hinauf, dieses Schaufenster:

Gleich um die Ecke und die Straße hinunter findet man diesen Verkäufer, der sich hier versteckt hält:

Und schließlich dieser Verkäufer hier, am Ende der Straße:

Ziel: Müllers Laden finden

Mullers Laden befindet sich hier, an der Ecke in der Nähe des Restaurants. Wenn Sie sich nähern, wird eine Zwischensequenz abgespielt.

Ziel: Gespräch mit dem Antiquitätenhändler

Wenn Sie die Tür zum Müller-Laden untersuchen, erwartet Sie diese Szene (siehe Screenshot unten). Untersuchen Sie zuerst die Notiz.

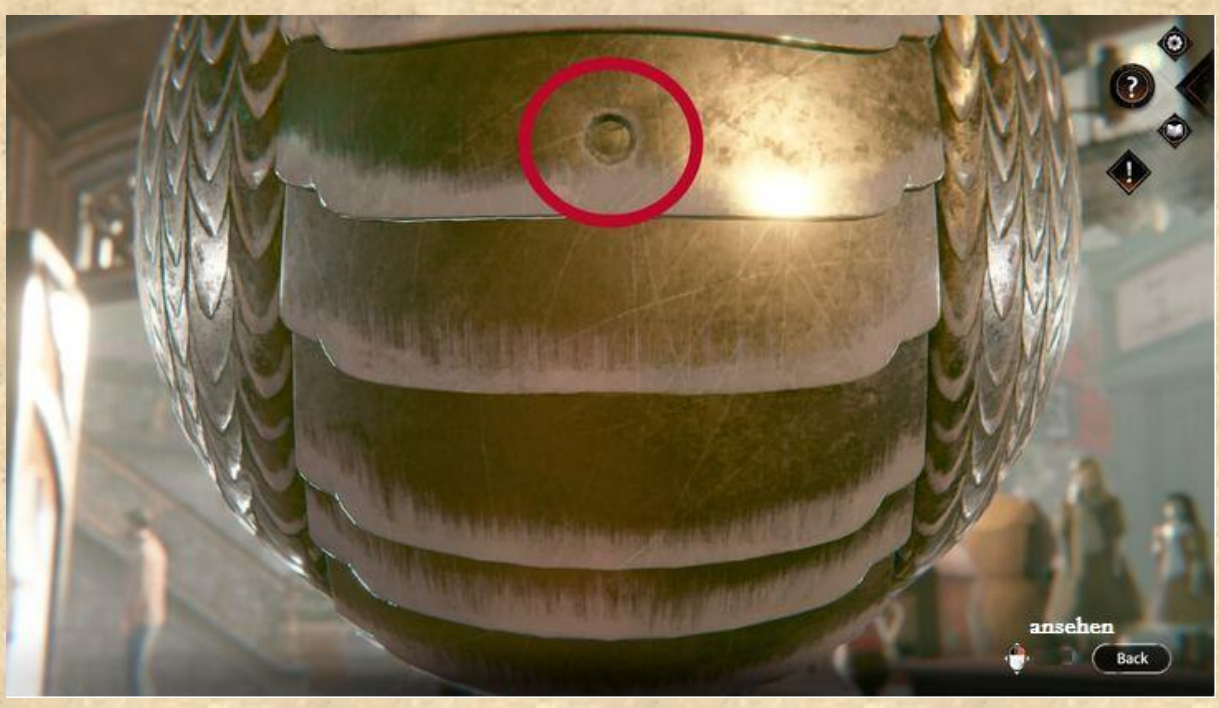
In der Nachricht werden Sie aufgefordert, bei „dringenden Angelegenheiten“ dreimal zu klingeln. Betätigen Sie die Türklingel wie beschrieben dreimal.

Wenn Sie eintreten, sprechen Sie mit dem Antiquitätenhändler Herrn Müller. Wenn Sie ihn befragen, gibt er Ihnen den nächsten Hinweis!

Ziel: Oscars Herz in die Voralberger Sphäre bringen.

Herr Müller wird die von Ihnen angeforderte Voralberg-Sphäre besorgen, sodass Sie sie untersuchen können.

Beobachten Sie die Öffnung oben und justieren Sie die drei Laschen so lange, bis sie übereinstimmen und dieser Knopf erscheint:



Durch Drücken des Knopfes fährt ein neues Gerät aus der Rückseite der Kugel heraus.

Interagiere damit, und du erhältst das **Miniaturelement** . Drücke den kleinen Knopf am **Miniaturelement** , und die „Beine“ am anderen Ende fahren aus, wie hier gezeigt:

Wenn Sie einen Blick auf die Seite werfen, finden Sie dieses Zifferblatt mit geraden Zahlen:

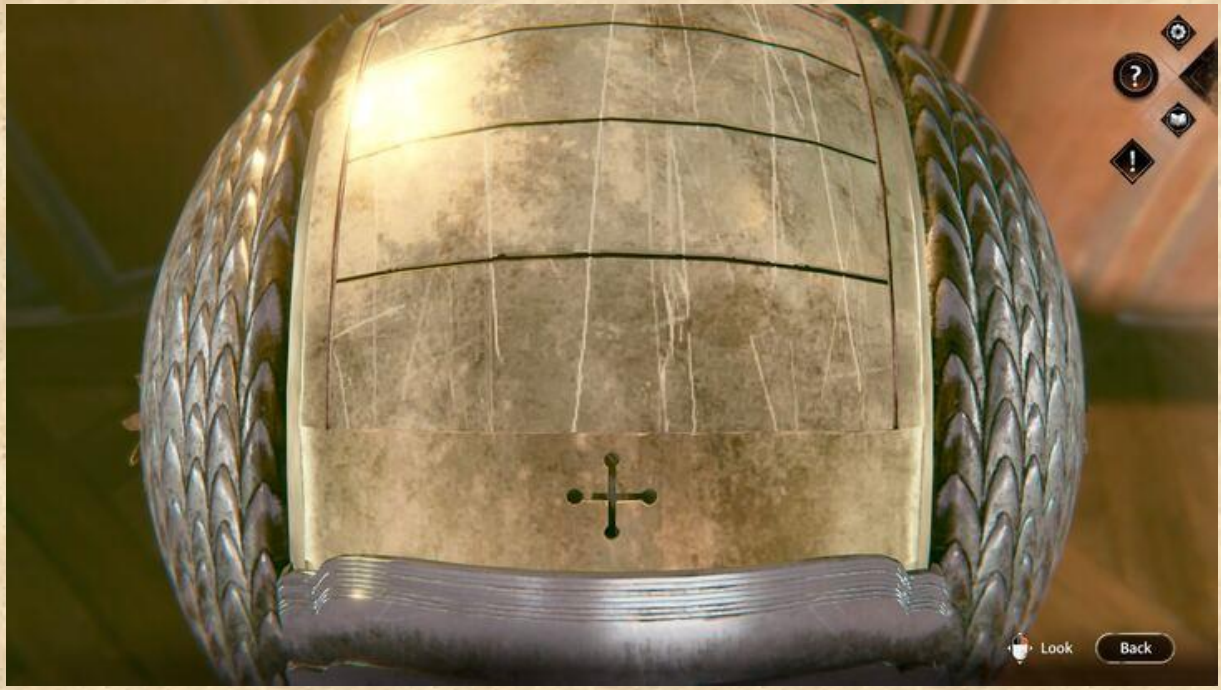
Durch Ziehen des kleinen Auslösers an der Seite werden ein Knopf und eine Markierung auf dem Drehknopf sichtbar. Drücken Sie ihn.

Wenden Sie sich nun der gegenüberliegenden Seite zu, wo Sie ungerade Zahlen finden:

Ziehen Sie den Abzug und drücken Sie den erscheinenden Knopf.

Dadurch können Sie die Rädchen an beiden Seiten drehen, um eine Kombination einzugeben. Die Kombination befindet sich auf der Vorderseite der Kugel: 293670. Geben Sie die Zahlen nacheinander ein und arbeiten Sie sich dabei von einer Seite der Kugel zur anderen vor.

Sobald das erledigt ist, erscheint ein Schlüsselloch, an dem du dein **Miniaturelement** anwenden kannst .



Schalte es frei, und du findest einen Platz für Oscars Herz . Platziere es und benutze das **Miniatur-Element** , um es aufzuziehen!

Ziel: Oscar finden

Gehen Sie die Straße entlang und sprechen Sie mit diesem Mann:

Oscar hat es irgendwie in diese Truhe geschafft. Der Schlüssel befindet sich irgendwo zwischen den Sachen des Händlers. Es gibt drei Stellen, an denen du suchen kannst; aber du findest ihn, wenn du hier nachsiehst:

Nimm den **herzförmigen Schlüssel** und öffne die Truhe.

Begleite Oscar mitten auf der Straße. Wenn er wieder wegläuft, untersuche diese Gegenstände:

Schauen Sie insbesondere hier nach:

Nun nimm diesen Besen:

Wenn du Oscar als Nächstes die Treppe hochjagst, springt er von der Kante. Suche ihn hier:

Und hier:

Damit verschwindet er in einer Gasse. Folge ihm und versuche, ihn zur Rückkehr zu überreden.

Sekundäres Ziel: Zurückgehen und Müller aufsuchen

Kehre zum Müller-Laden zurück und sprich mit Herrn Müller.

Ziel: Mit der Straßenbahn zur Silberspiegel-Schutzhütte fahren

Kehren Sie nun zur Straßenbahn zurück und nehmen Sie als Nächstes den Zug nach The Refuge.

Wenn du das Antiquitätenviertel verlässt, erhältst du die Errungenschaft **„Der Antiquitätenhändler“ .**

Vaghen - Gebirge

Ziel: Das Refugium erreichen

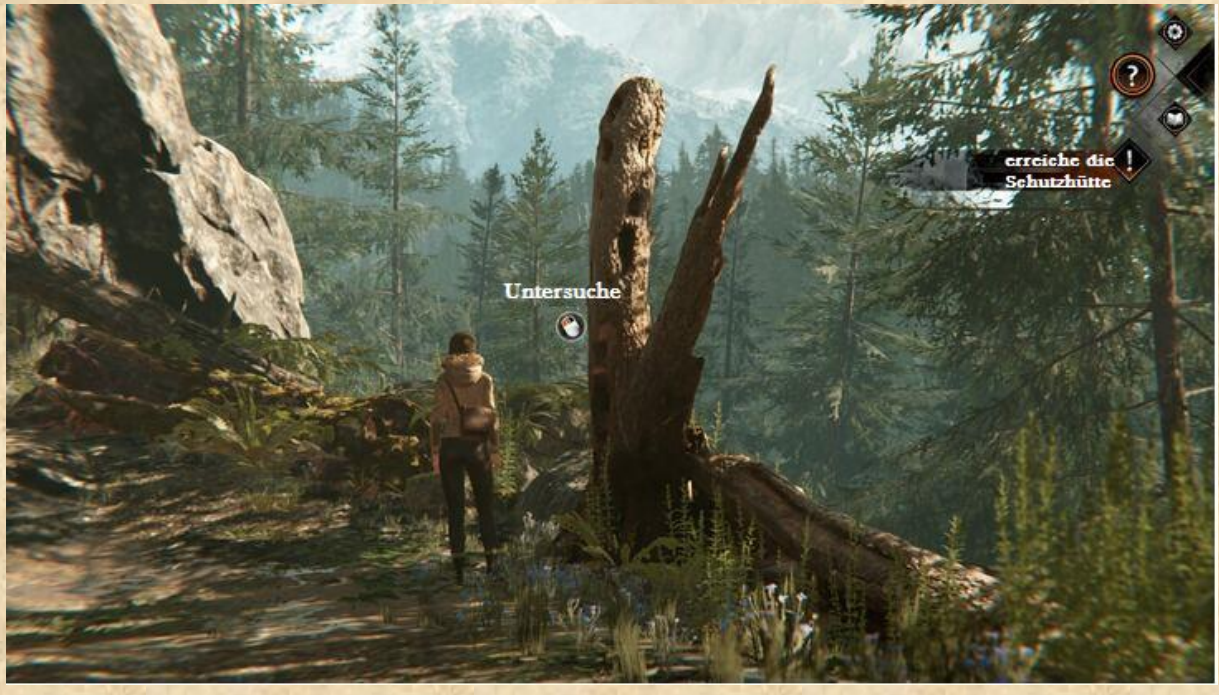
Wenn Sie zum Bahnhof gehen, finden Sie dort eine Tür.

Wenn du dem Weg folgst, gelangst du auf den Bergpfad. Auf dem Weg nach oben findest du einen Ort der Besinnung, wo Kate über ihre bisherige Reise nachdenken kann.

Folgen Sie dem Pfad weiter nach oben.

Zweites Ziel: Genießen Sie die Aussicht, bevor Sie wieder aufbrechen

Weiter vorn finden Sie einen toten Baum, neben dem Sie stehen und die Aussicht genießen können.



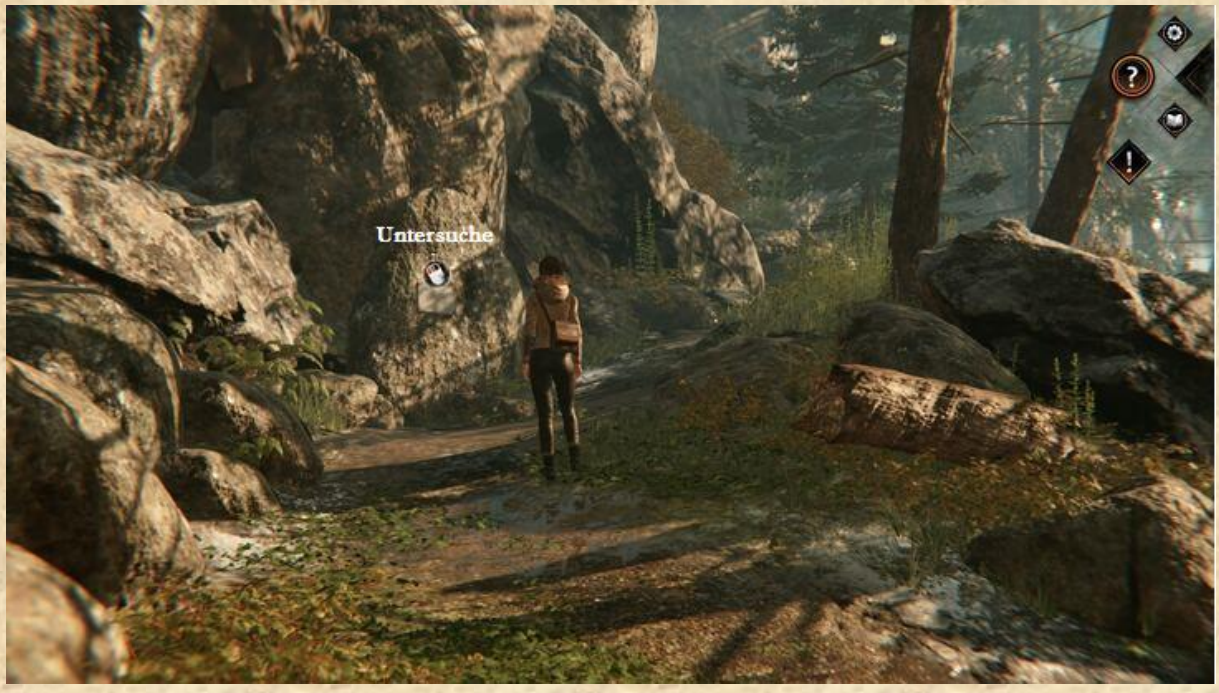
Beachten Sie alle drei Stellen (siehe Screenshot unten), um dieses Nebenziel zu erreichen.

Nun geht es voran.

Nebenziel: Untersuche das Denkmal für die Widerstandskämpfer, bevor du wieder aufbrichst

---

Folgen Sie dem Pfad weiter bergauf, ignorieren Sie das Schild vor Ihnen und halten Sie sich stattdessen links. Hier finden Sie eine in den Berg eingelassene Gedenktafel:



Betrachten Sie die Gedenktafel, aber verpassen Sie nicht Folgendes weiter unten:

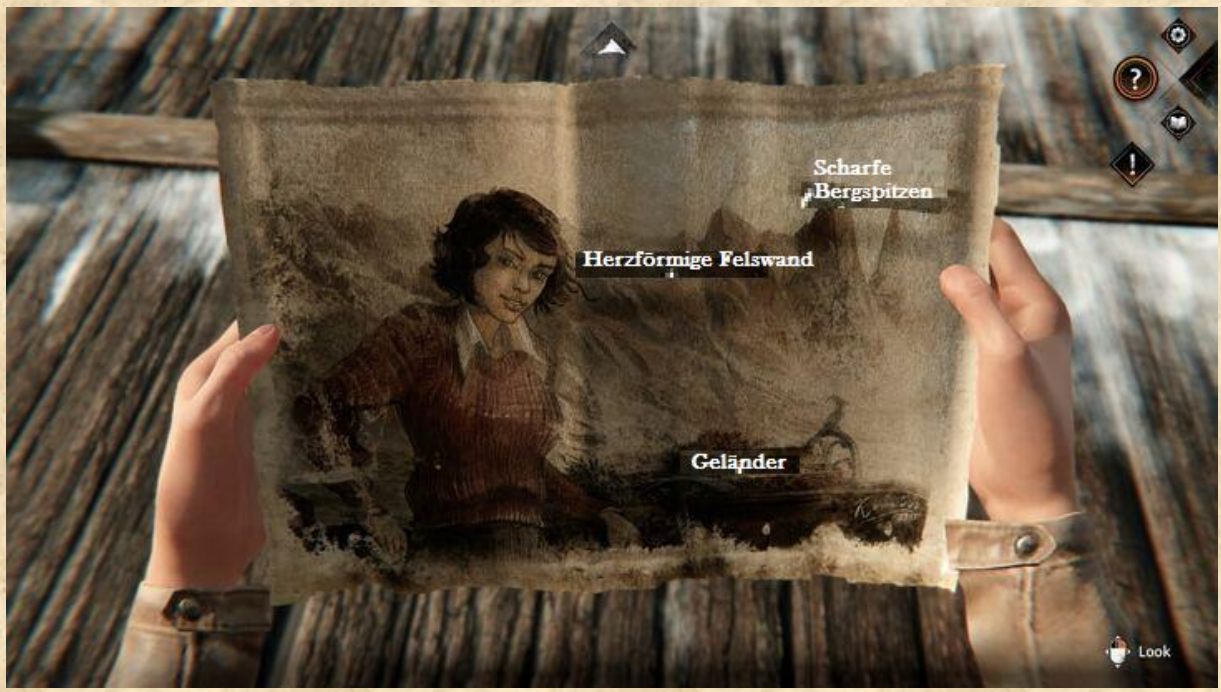
Ziel: Das Refugium erreichen

Als Nächstes stoßen Sie auf eine Leiter. Steigen Sie hinauf, um die Schutzhütte zu erreichen.

Zuflucht Silberspiegel (Teil 1)

Ziel: Das Gemälde mit der Landschaft vergleichen

Auf dem Weg zum Schutzgebiet wird Kate das Gemälde herausholen, um es mit der Landschaft zu vergleichen. Du musst drei Gemeinsamkeiten finden:



Diese drei Punkte (wie im obigen Screenshot dargestellt) sind die „Scharfen Spitzen“, das „Geländer“ und die „Herzförmige Felswand“.

Sekundäres Ziel: Das Gemälde auf dem Tisch untersuchen

Nach der Zwischensequenz steuern Sie wieder Dana.

Ignorieren Sie vorerst alles andere und erkunden Sie die Zuflucht. Auf der anderen Seite des Raumes finden Sie einen Tisch mit zwei darauf stehenden Gemälden; betrachten Sie beide.

Such dir deinen Favoriten aus, das ist egal.

Wenn Sie eines von Leons Gemälden für Herrn Gustav auswählen, erhalten Sie die Errungenschaft „**Bilddilemma**“ .

Ziel: Den Auftrag des Wissenschaftlers vorbereiten und servieren

Gehen Sie zuerst hinter die Theke. Suchen Sie dann die Bierfässer:

Sie benötigen 1 Spitze, 1 Spitze mit Birne und 2 Nebel. Sie werden nicht genug haben, daher müssen Sie den kleinen Vorhang darunter beiseite schieben, um das Fass auszutauschen.

Die Wissenschaftler finden Sie hier im Inneren:

Im Gespräch mit ihnen geben Sie ihnen ihre Getränke. Anschließend dürfen Sie sie nach ihrer Expedition befragen.

Ziel: Bestellungen auf der Terrasse entgegennehmen

Sprich auf der Terrasse mit Leni und geh dann zu Junta und Leon, hier:

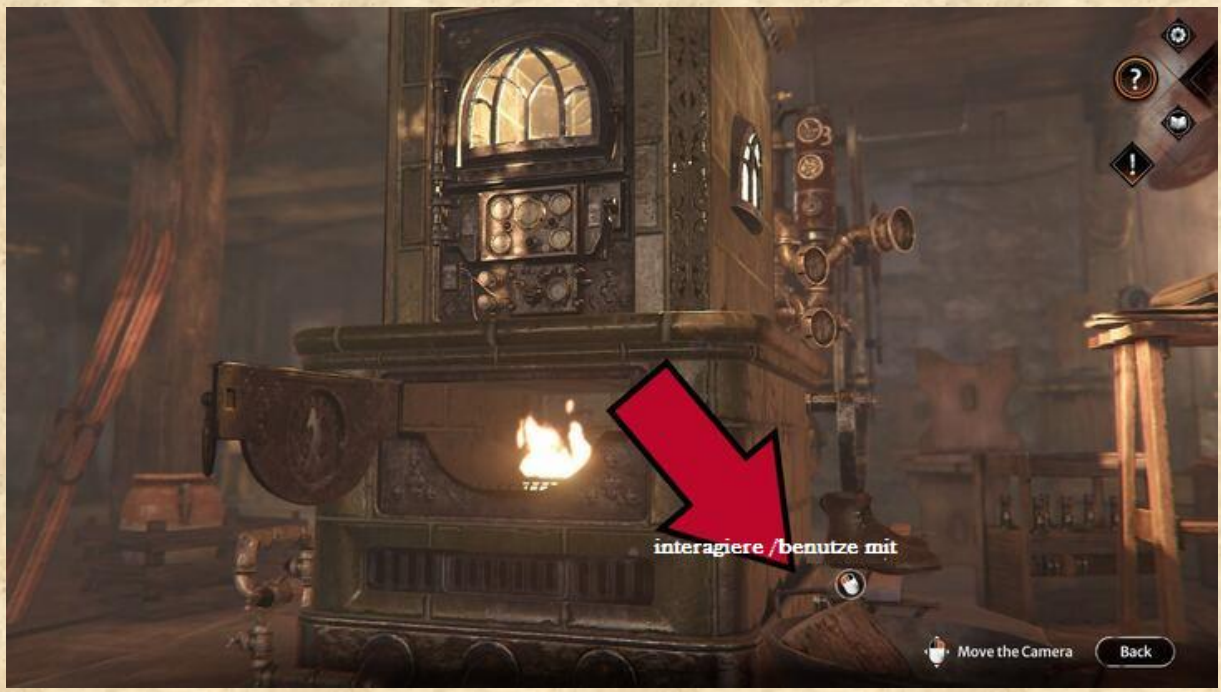
Ziel: Den Herd einstellen

Den Herd finden Sie hier drinnen:

Auf der rechten Seite befindet sich ein lockeres Ventil:

Schrauben Sie es ab, und Sie erhalten das Ventil . Nehmen Sie es mit auf die gegenüberliegende Seite und schrauben Sie es dort wieder ein.

Dana wird nun feststellen, dass das Feuer etwas schwach brennt. Das Brennholz ist leicht zu übersehen, du findest es hier:



Hier hinten, neben dem Ofen, finden Sie weiteres Brennholz:

Nimm den **Holzscheit** und lege ihn in den Ofen.

Ziel: Mit Herrn Gustav sprechen

Kehren Sie zurück und sprechen Sie mit Herrn Gustav.

Ziel: Klavier spielen

Du gehst automatisch zum Klavier und setzt dich hin. Interagiere mit dem Haken, um die Tasten freizulegen:

Und damit kann das Spiel beginnen.

Sekundäres Ziel: Klavierspielen ausprobieren

Das ist selbsterklärend. Geh einfach zum Klavier und versuche, ein paar Tasten zu drücken.

Ziel: Einen Weg finden, Leon und Dana auszuspionieren

Ihnen durch die Haustür zu folgen, ist zu auffällig. Gehen Sie stattdessen nach oben. Öffnen Sie das Fenster, und Sie können sie belauschen.

Zweites Ziel: Informieren Sie sich über die Region und ihre Geschichte, bevor Sie Juntas Truhe öffnen.

Beginnen Sie mit dem Teleskop neben Ihnen und Leni. Sie müssen eine Münze einwerfen, um es zu bedienen; benutzen Sie dazu Ihr **Portemonnaie** . Senken Sie dann den Hebel an der Seite ab, um den Sucher freizugeben.

Sie können das Teleskop benutzen, um Fotos von jedem Ort zu machen. Sie erhalten dann **die Fotos „Madonna Laces“ , „Silberspiegel“ , „Devil's Peak“ , „Devil's Pass “ und „Hell Gates**“ .

Wenn du alle fünf Fotos machst, erhältst du die **Tourismus**- Auszeichnung.

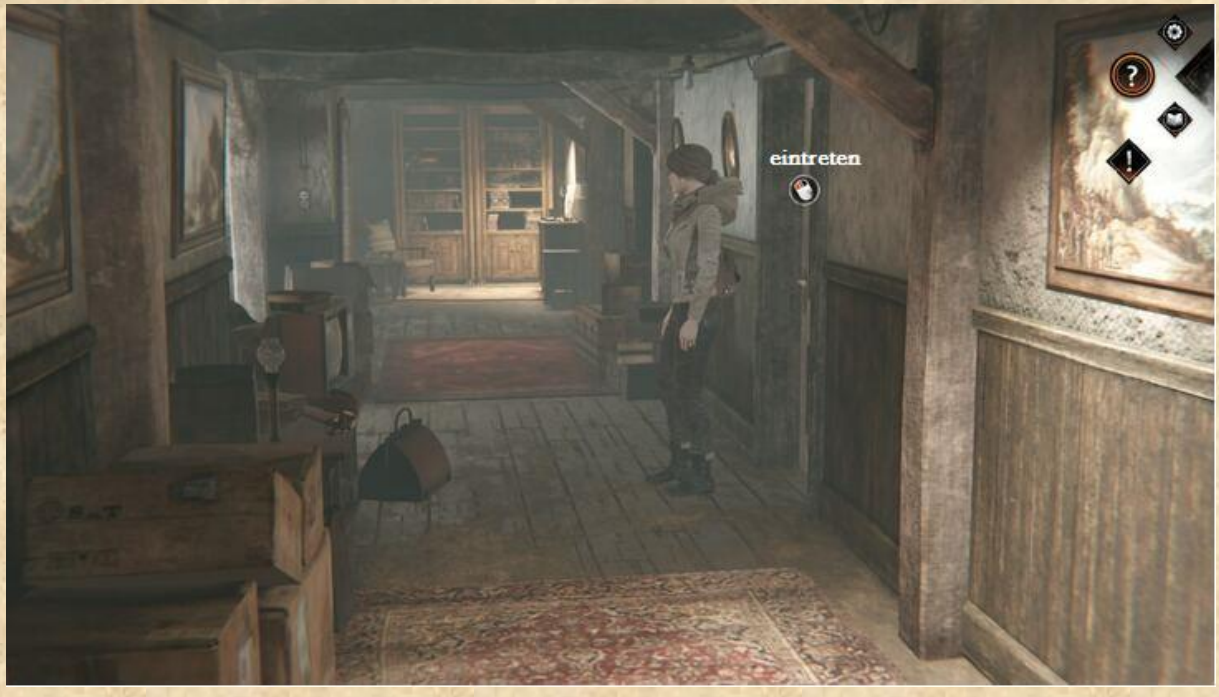
Auf der anderen Seite von Leni befindet sich dieser Ort, von dem aus man die Aussicht genießen kann:

Wenn Sie das Schutzgebiet betreten, treffen Sie auf einen Mann, mit dem Sie sprechen können. Er wird Ihnen einiges über die Gegend und ihre Geschichte erzählen, aber nicht alles, was Sie wissen müssen.

Gehen Sie weiter nach oben und betrachten Sie das Buch auf dem Tisch.

Wenn Sie dieses Buch jetzt untersuchen, können Sie später in **New Jersey, USA , die Auszeichnung „Klassischer Roman“** erwerben .

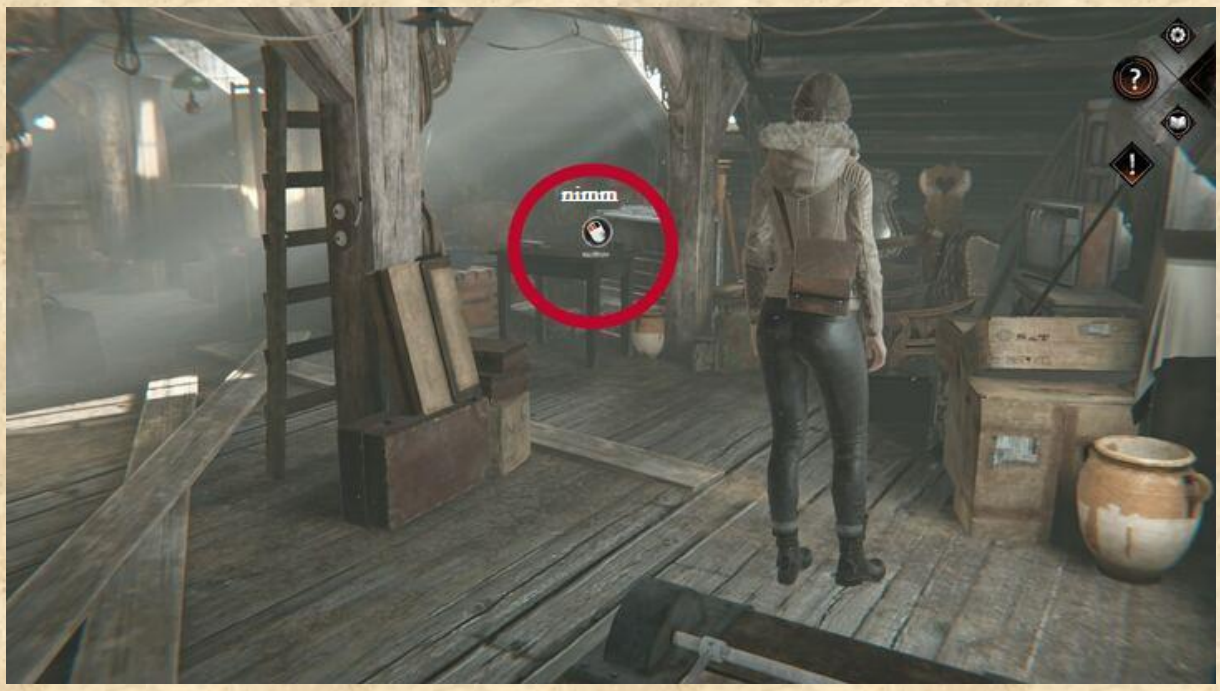
Lenis Zimmer befindet sich hier auf der rechten Seite:



An der Wand in ihrem Zimmer findet man eine Reihe von Fotos aus der Region.

Gehen Sie nun zum Dachboden hinauf. Die Treppe lässt sich mit diesem Hebel herunterklappen:

Neben dir findest du die **Aufwickelspule** auf einem Tisch. Nimm sie und füge sie deinem Inventar hinzu.

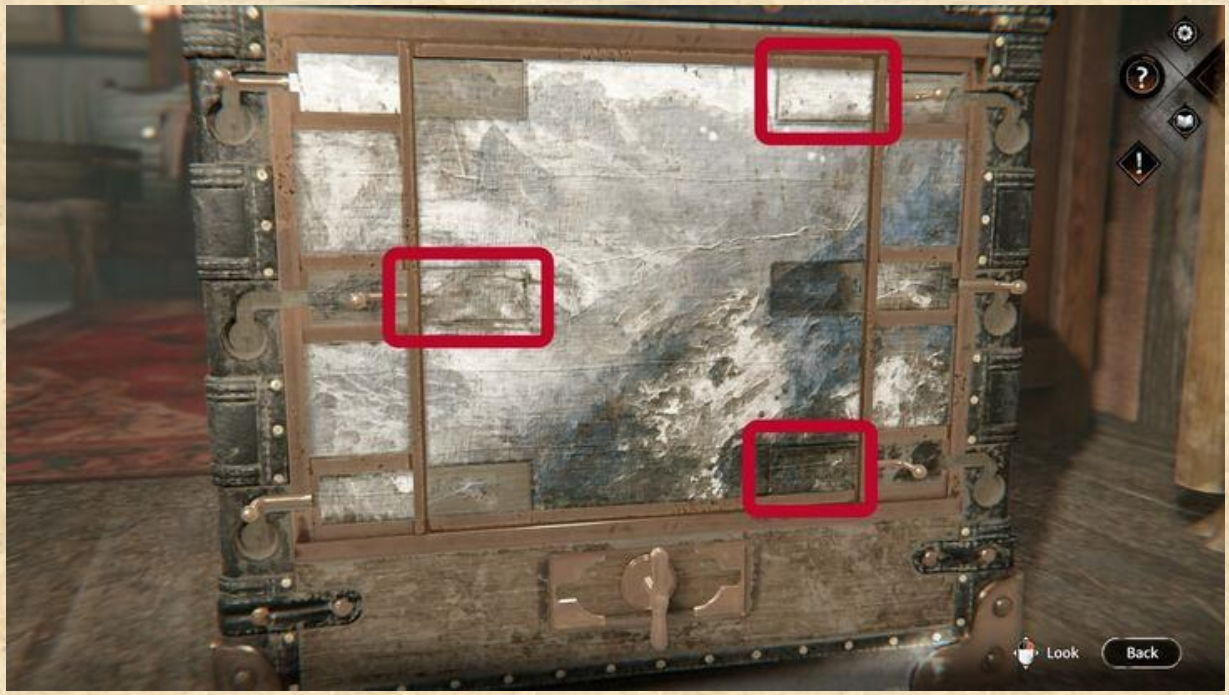


In einer Kiste weiter vorn findest du eine Medaille. Frag Leni danach.

Ziel: Juntas Truhe auf dem Dachboden finden

Wenn Sie die Truhe auf dem Dachboden gefunden haben, untersuchen Sie sie.

Beginnend auf der rechten Seite befinden sich sechs kleine Riegelschlösser, drei auf jeder Seite. Ihre Aufgabe ist es, die sechs Rechtecke an die richtige Stelle zu bringen und so das Bild zu vervollständigen. Interagieren Sie mit dem mittleren linken Rechteck sowie mit dem oberen und unteren rechten, wie folgt:



Damit können Sie die rechte Seite freischalten. Drehen Sie die Truhe um, und Sie finden ein ähnliches Rätsel auf der linken Seite.

Sie versuchen nun erneut, das Bild zu vervollständigen. Diesmal verwenden Sie die Drehknöpfe auf der rechten Seite. Verstellen Sie den oberen Knopf, sodass die Kratzer

übereinstimmen. Alle vier Knöpfe müssen verschoben werden, um dem Bild unten zu entsprechen.

Damit können Sie den oberen Teil der Truhe fertigstellen. Dieser Teil des Puzzles ist einfach: Drehen Sie die Scheiben so, dass sie dem Screenshot unten entsprechen.

Ziel: Die Codes für die Truhe finden.

Damit werden nun zwei Kombinationszifferblätter sichtbar. Sie benötigen dazu die fünf Fotos, die Sie zuvor mit dem Fernglas erhalten haben. Jedes dieser Fotos trägt eine Zahl (63, 72, 102, 108 und 127).

Wenn Sie sie betrachten, werden Sie feststellen, dass die auf der Kassette abgebildeten Bilder mit den von Ihnen aufgenommenen Fotos übereinstimmen.

Linke Kombination: Silberspiegel (072)

Richtige Kombination: Teufelskragon / Devil's Pass (108)

Damit wird die Kasse geöffnet.

Ziel: Die Truhe durchsuchen

m Inneren findest du den **alten Umschlag** und **Juntas Filme** . Wenn du sie an dich nimmst, erhältst du eine neue Fähigkeit: Du kannst nun zwischen Dana und Kate wechseln.

Ziel: (Dana) Den Schlüssel aus der Truhe holen

Untersuche als Dana die offene Truhe und nimm **Juntas Schlüssel** an dich .

Du erhältst nun die Möglichkeit, Leni bei Junta zu melden. Wenn du sie nicht meldest, erhältst du die Errungenschaft „**Loyal**“ .

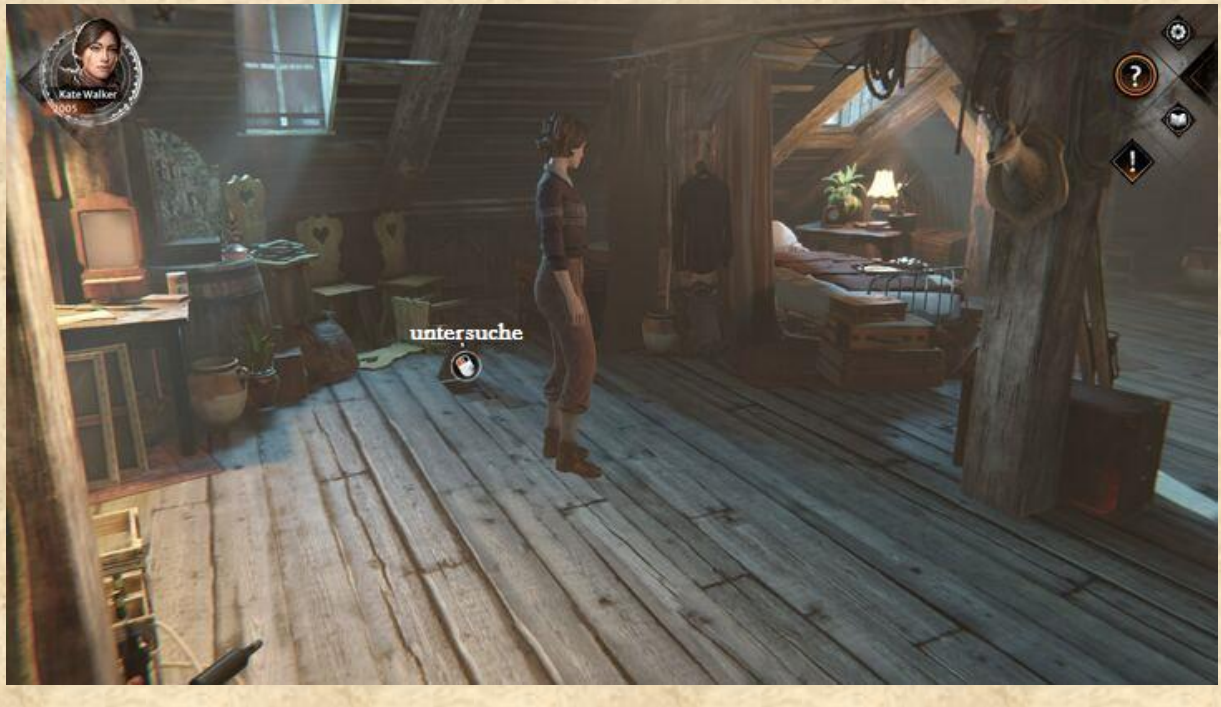
Wenn du Leni bei Junta meldest, ebnet dir das den Weg , später in **Vaghen Mountains - Silberspiegel Refuge (Teil 2) die Errungenschaft "Verraten"** zu erhalten .

Wie du siehst, widersprechen sich die Erfolge „**Loyal**“ und „**Verraten“ . Um beide zu erhalten, musst du das Spiel erneut durchspielen (ohne Checkpoints). Du hast die Wahl, aber beachte Folgendes: Das erneute Durchspielen für „Loyal**“ dauert nur

etwa 2 Stunden, während das erneute Durchspielen für „**Verraten**“ etwa 5 Stunden in Anspruch nimmt, da dieser Erfolg erst viel später im Spiel freigeschaltet wird.

Ziel: (Dana) Verstecke den Schlüssel

Jetzt ist es an der Zeit, **Juntas Schlüssel** zu verstecken . In der Nähe findest du diese Diele, die als geheimes Versteck dient. Platziere ihn dort.



Ziel: (Kate) Den Schlüssel aus Juntas Versteck holen

Jetzt, wo du weißt, wo du sie findest, wechsle zu Kate und sichere dir Juntas Schlüssel (alt) .

Ziel: (Kate) Juntas Truhe öffnen

Bring **Juntas Schlüssel (alt)** zurück zur Truhe und benutze ihn, um sie zu öffnen. Dadurch wird ein neues Rätsel sichtbar: Du benötigst eine Kombination für das nächste Schloss.

Ziel: Die Zahlenkombination des Bilderschlosses herausfinden.

Wechseln Sie zu Dana und betreten Sie die Dunkelkammer, wo Junta ihre Filme entwickelt. In der Nähe hängen einige Fotos:

Das wichtigste befindet sich auf der rechten Seite:

Basierend auf dem von Kate gefundenen Zahlenschloss haben Sie vier Möglichkeiten: „Berg“, „Ziege“, „Blume“ und „Baum“.

Die richtige Kombination lautet: Ziege, Blume, Berg und Baum:

Ziel: Den Viewer verwenden

Ein Geheimfach öffnet sich, sodass Sie den Betrachter entnehmen können. Verwenden Sie die **Aufwickelspule**, die Sie zuvor gefunden haben, auf der Spule rechts.

Auf der linken Seite platzieren Sie **Junta's Films** .

Damit können Sie nun den Viewer verwenden. Eine Zwischensequenz wird abgespielt.

Nach der Zwischensequenz spulen Sie die Filmrolle zurück und legen den zweiten Film von Junta auf den Betrachter. Eine zweite Zwischensequenz wird abgespielt. Diesmal steuern Sie die Kamerabewegungen.

Ziel: Lenis Film entdecken

Sie haben nun die Kamerasteuerung. Gehen Sie in den dunklen Raum und sehen Sie sich die Gegenstände auf dem Tisch zu Ihrer Linken an. Schauen Sie sich anschließend

Juntas Truhe an und gehen Sie dann nach unten (es gibt nur einen vorgegebenen Weg, also keine Sorge, Sie verpassen nichts).

Ziel: Leni nach dem Kampf befragen

Verlasse den Dachboden und sprich mit Leni. Du findest sie immer noch draußen, allerdings an einem etwas anderen Ort:

Ziel: Rückkehr zur Straßenbahn

Es ist Zeit zu gehen. Verlasst das Refugium.

Wenn du das Silberspiegel-Refugium verlässt, erhältst du die Errungenschaft „Das Refugium“ .

Blumenviertel (Teil 2)

Ziel: Rückkehr zum Gästehaus

Kehren Sie zum Gästehaus zurück. Auf dem Weg dorthin können Sie dieses Gitter untersuchen:

Zweites Ziel: Informieren Sie sich vor dem Schlafengehen über die neuesten Entdeckungen am Computer.

Bevor du nach oben gehst, mach noch einen kurzen Stopp am Computer.

Wenn Sie alle möglichen Suchbegriffe auf dem Computer eingeben (einschließlich der Suchbegriffe von heute Morgen, wie in **Flower District (Teil 1) erwähnt**) , erhalten Sie die **Browser**- Errungenschaft.

Ziel: Ins Bett gehen

Wenn das erledigt ist, kehren Sie in Ihr Zimmer im Obergeschoss zurück.

New Jersey, USA (Teil 1)

Zweites Ziel: Untersuchen Sie das Haus, bevor Sie die Spieluhr mitnehmen.

Es gibt mehrere Dinge, die im Haus überprüft werden sollten. Fangen Sie hier an:

Und hier, auf dem Kaminsims:

Schauen Sie sich als Nächstes die Aussicht aus dem hinteren Fenster an:

Es gibt drei Dinge, die in der Küche überprüft werden sollten:

Vergessen Sie nicht, auch hier in der Schublade nachzusehen:

In der Schublade auf der rechten Seite befindet sich ein Buch. Wenn ihr es untersucht, erhaltet ihr die Errungenschaft „**Ein klassischer Roman“ , vorausgesetzt, ihr habt auch in Silberspiegel Refuge (Teil 1)** ein Exemplar davon gefunden .

Schauen Sie sich abschließend diese Notiz in der Tabelle hier an:

Wenn Sie dieser Anleitung gefolgt sind, erhalten Sie nun die Errungenschaft „**Halbzeit**“ , da Sie die Hälfte der Nebenmissionen im Spiel abgeschlossen haben.

Ziel: Finde die Spieluhr

Wenn Sie bereit sind, finden Sie die **Spieluhr** hier auf der Theke:

Falls du es versehentlich zu früh untersuchst, kannst du trotzdem gehen. Du bist nicht vom oben genannten Nebenziel ausgeschlossen, es sei denn, du hast dich entschieden, es anzunehmen.

Wenn Sie es nehmen, wird Ihnen eine Zwischensequenz angezeigt.

Blumenviertel (Teil 3)

Ziel: Den Brief ansehen

Das ist ganz einfach, da Sie den Brief ja bereits in Händen halten. Sie können nichts weiter tun, also schauen Sie ihn sich an.

Zweites Ziel: Nutze „Selbstreflexion“, bevor du Olivia anrufst.

Verlassen Sie das Schlafzimmer und gehen Sie nach unten. An der Rezeption können Sie „Introspektion“ auswählen. Kate wird über die jüngsten Ereignisse nachdenken.

Ziel: Olivia anrufen

Betritt die Telefonzelle.

Es folgt nun eine Zwischensequenz.

Zweites Ziel: Sprechen Sie vor Ihrer Abreise mit Frau Wagner über die neuesten Entdeckungen.

Verlassen Sie anschließend wieder Ihr Schlafzimmer und begeben Sie sich zur Rezeption, um mit Frau Wagner zu sprechen.

Ziel: Mit der Straßenbahn ins Musikerviertel fahren

Sie wissen jetzt, wo die Straßenbahn hält; begeben Sie sich dorthin und wählen Sie die Haltestelle „The Music Academy“.

Wenn du diesen Punkt im Spiel erreichst und das Blumenviertel wieder verlässt, erhältst du die Errungenschaft „**Eine stressige Nacht**“ .

Musikerviertel (Teil 2)

Sekundäres Ziel: Nutze die Selbstreflexion, bevor du zur Akademie gehst.

Im weiteren Verlauf der Geschichte erhalten Sie die Errungenschaft „ **Wieder vereint**“ .

Schauen Sie sich ruhig das nahegelegene Denkmal an. Wenn Sie fertig sind, machen Sie sich auf den Rückweg zur Hauptstraße.

Unterwegs wirst du das Stück Zement bemerken, das Dana zu Beginn des Spiels im **Musikerviertel (Teil 1**) eingezeichnet hat . Wenn du es untersuchst, erhältst du die Errungenschaft „…**Für die Zukunft**“ .

Den Ort „Introspektion“ zu finden, kann hier etwas knifflig sein. Sie finden ihn im Pavillon in der Mitte des Platzes, hier:

Ziel: Die Musikakademie besuchen

Anschließend finden Sie die Musikakademie hier:

Ziel: Danas Akte anfordern

Gehen Sie beim Betreten des Gebäudes zum Serviceschalter. Im Moment ist niemand da.

Wenn Sie Olivias Nummer aus Ihrem Brief wählen (212-359-1519), erhalten Sie die Errungenschaft „**Alte Bekannte**“ .

Versuchen Sie, die Glocke zu läuten.

Ziel: Suche im Archivfach des Rektors

Wenn Sie die Kiste durchsuchen, finden Sie die **Partitur von Vaghens Anthem** , die **schematische Zeichnung** und den **Bericht des Rektors** .

Ziel: Mit Frau Beckmann sprechen

Nach der Zwischensequenz begeben Sie sich zum Pavillon in der Mitte des Platzes. Dort erwartet Sie Frau Beckmann.

Ziel: Reparatur des Uhrwerks im Glockenturm

Wenn du als Dana mit Frau Beckmann sprichst, erhältst du von ihr den **Schlüssel zum Wartungsraum .**

Sie können sich frei bewegen und mit vier Wartungsarbeitern sprechen. Gehen Sie als Dana durch diese Tür und benutzen Sie den **Wartungsraumschlüssel**, um sie zu öffnen:

Im Inneren erhalten Sie im Gespräch mit dem Wartungsmann die Anweisung: „Ziel: Finden Sie den Aufzug zum Glockenturm“, um Ihr aktuelles Ziel abzuschließen.

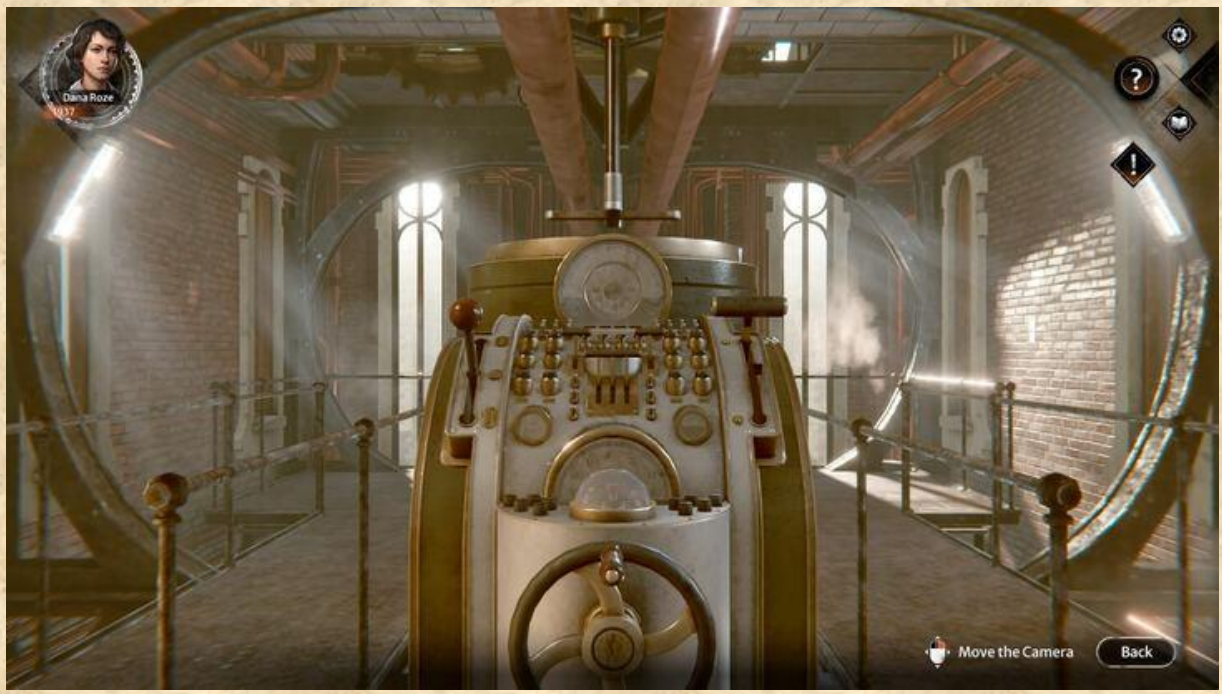
Der Aufzug befindet sich direkt neben Ihnen:

Versuche, darauf zuzugreifen, und du wirst feststellen, dass Dana es momentan nicht nutzen kann. Kate hingegen schon! Wechsle zu Kate und sprich mit dem Mann hinter der Theke im Café.

Er lässt dich nicht rein, also geh in die Gasse. Dort könntest du zwar hinein, aber du kommst nicht an die Lücke. Versuch mal, den Mülleimer daneben zu verschieben!

Beim Einsteigen finden Sie den Aufzug hinter einem Regal. Schieben Sie es beiseite und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Weiter vorn finden Sie diese Maschine:



Ziehen Sie zuerst den Hebel nach rechts nach unten, dann den Hebel nach links. Drücken Sie anschließend den Knopf.

Steig die Leiter hinunter und nimm dir im Vorbeigehen **dieses mechanische Teil aus dem Werkzeugkasten. Du wirst es später brauchen.**

Benutzen Sie dann dieses Rad, um die Tür zu öffnen.

Ziel: (Kate) Repariere die Automaten auf dem Platz

Vor dem Hinterzimmer stehen drei Wartungsarbeiter. Hier ist der erste:

Wechseln Sie nun zu Kate und interagieren Sie mit der Maschine. Da Sie den Code zum Öffnen nicht kennen, muss Kate sie durch Gedrückt halten der angezeigten Taste öffnen (halten Sie die Taste gedrückt, klicken Sie nicht wiederholt darauf, wie das Symbol vermuten lässt).

Auf den ersten Blick scheinen die Schlüssel korrekt zu sein, aber im oberen Bereich fehlt etwas:

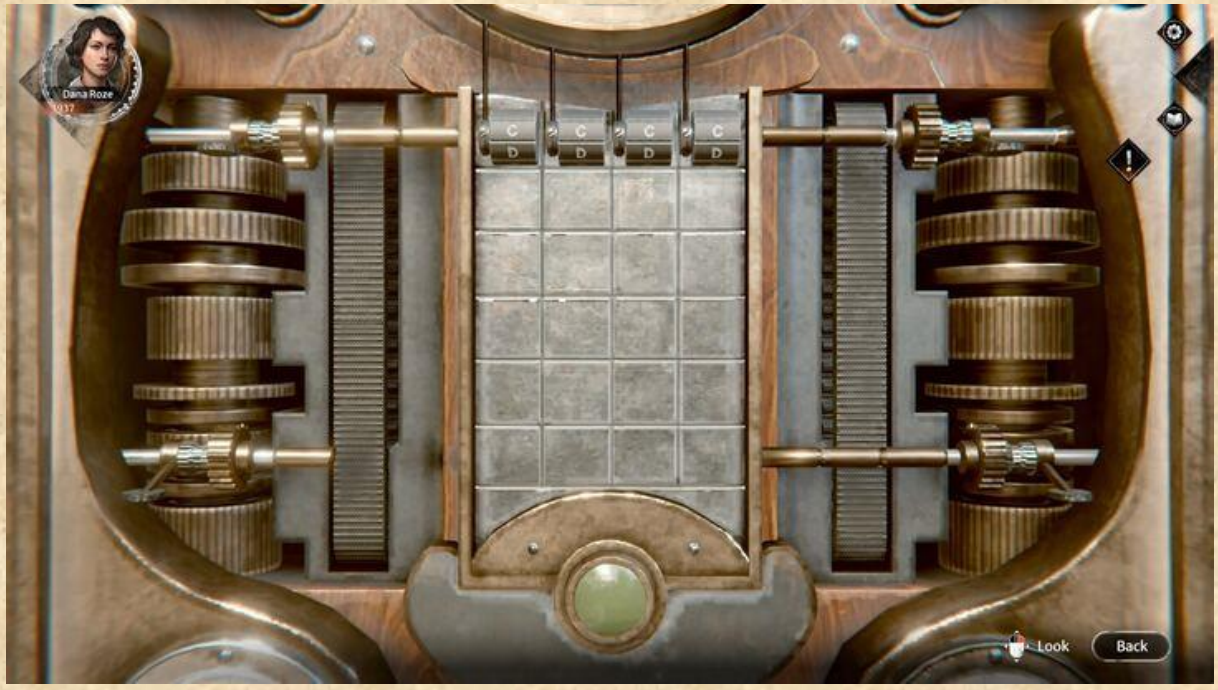
Setzen Sie das zuvor aufgenommene **mechanische Teil an diese Stelle und drücken Sie den Knopf. Es funktioniert!**

Als Dana findest du neben diesem ersten Wartungsmann einen Punkt zur „Introspektion“:

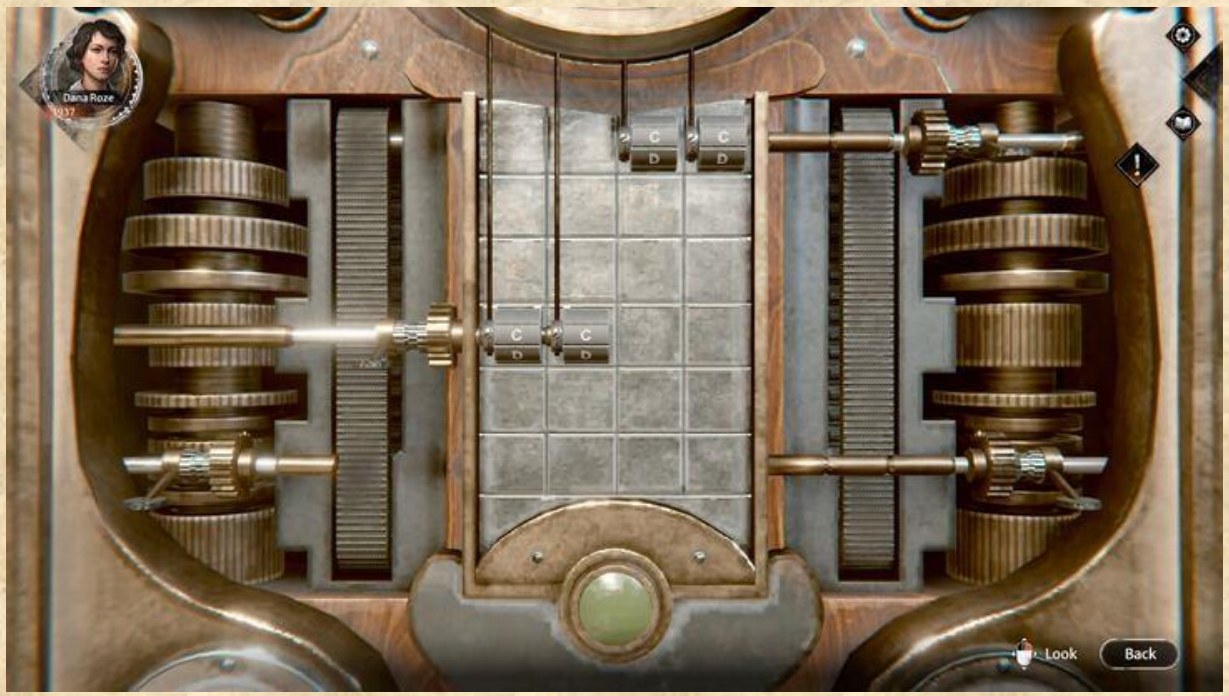
Der zweite Hausmeister befindet sich in der Nähe, auf der anderen Seite des Pavillons.

Er wird dir anbieten, dir die Maschine anzusehen. Wechsle zu Kate und repariere die Maschine. Der Code zum Öffnen lautet „1973“ (wie du an der Tür sehen kannst, wenn du mit Dana spielst). Indem du die Schieberegler an beiden Seiten bewegst, kannst du mehrere Tasten gleichzeitig drücken.

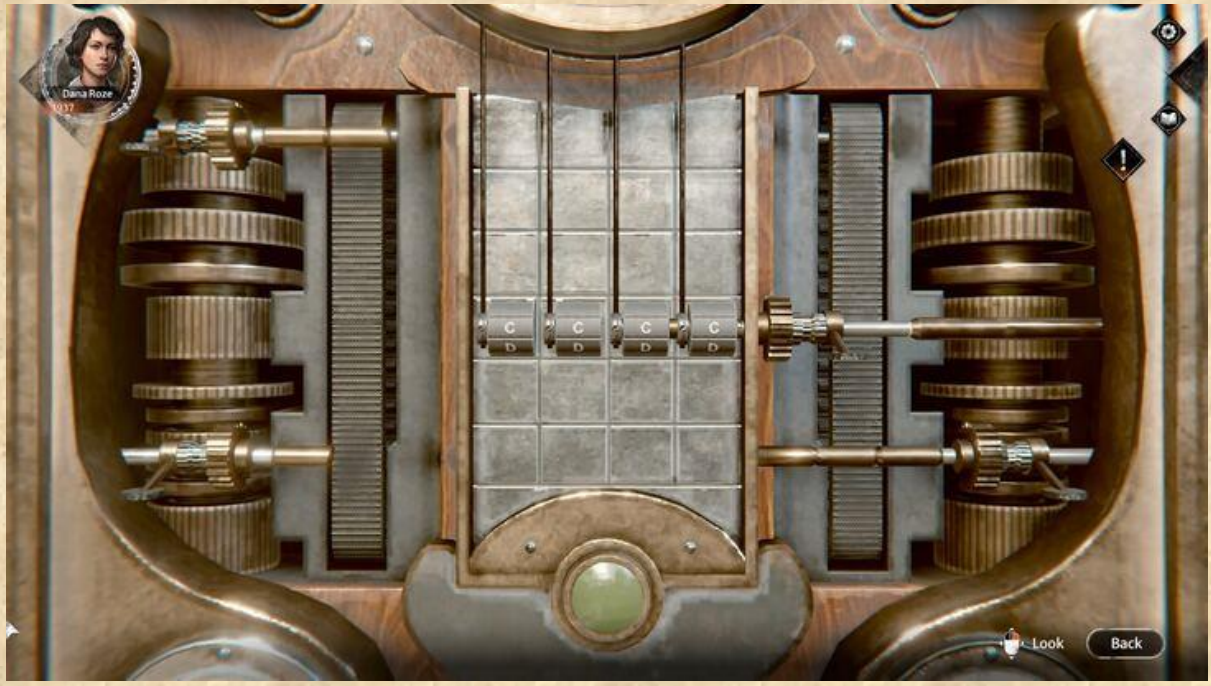
Verwenden Sie diese, um die Teile an ihren Platz zu manövrieren. Das Puzzle sieht zu Beginn folgendermaßen aus:



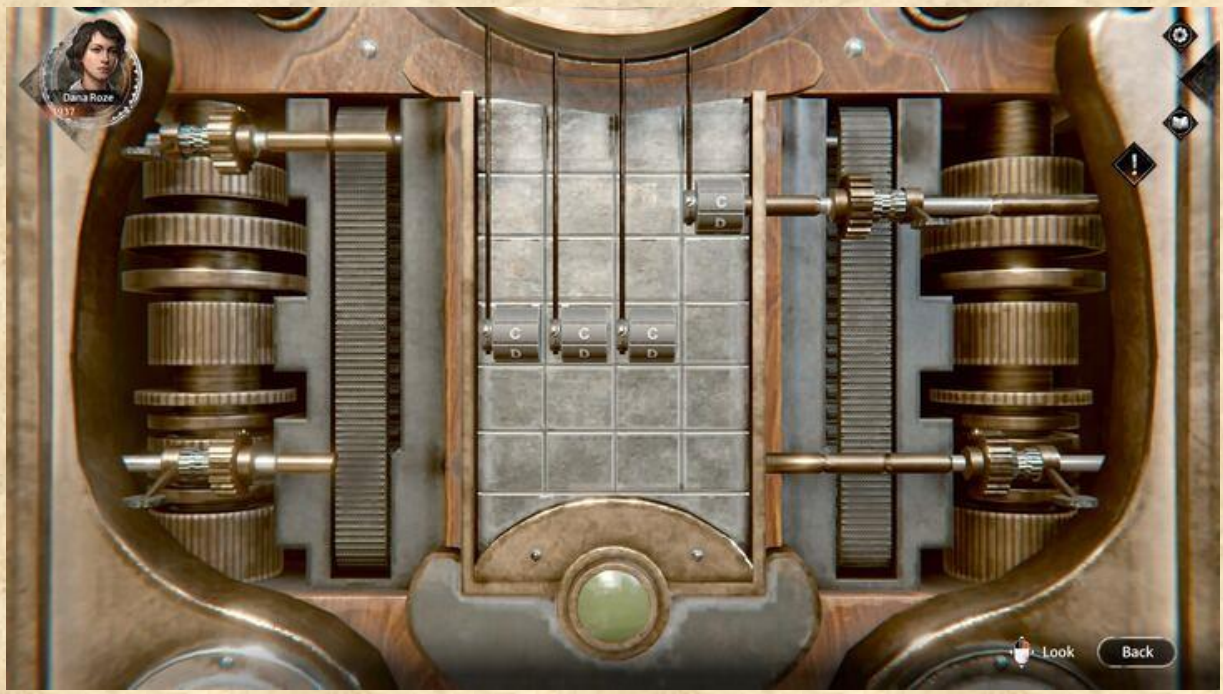
Der obere linke Schieber muss die beiden am weitesten links stehenden Teile nach unten bewegen, und zwar so:



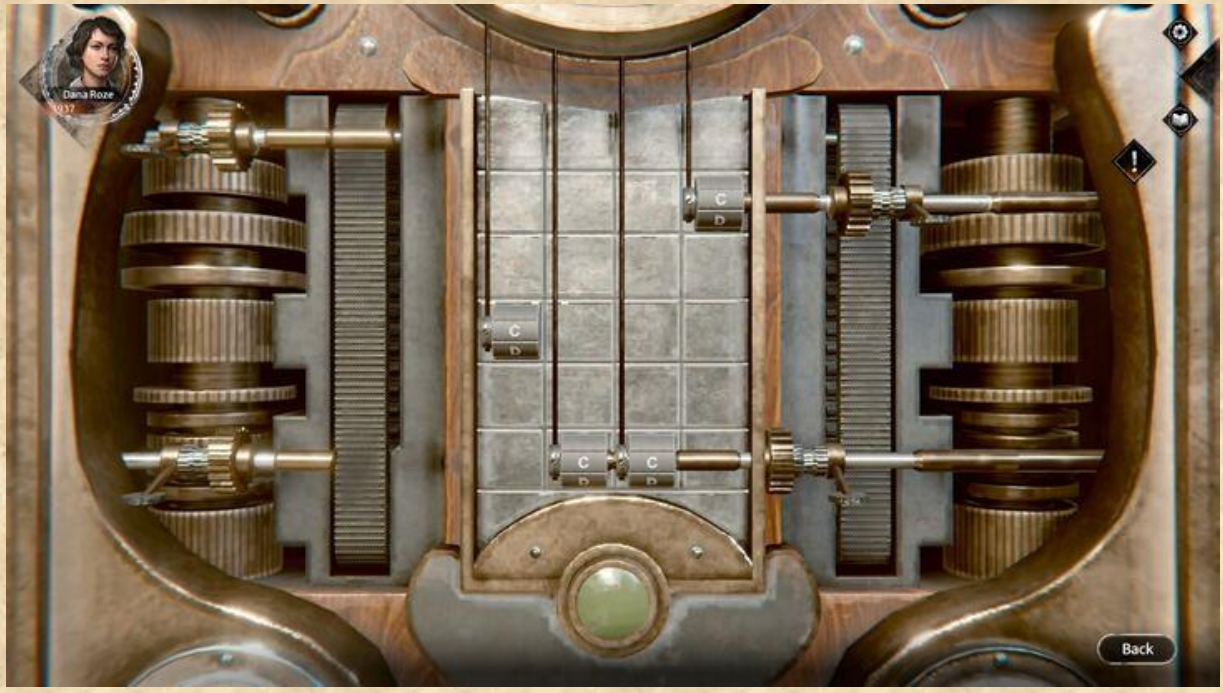
Bewegen Sie nun die beiden ganz rechten Teile nach unten, und zwar so:



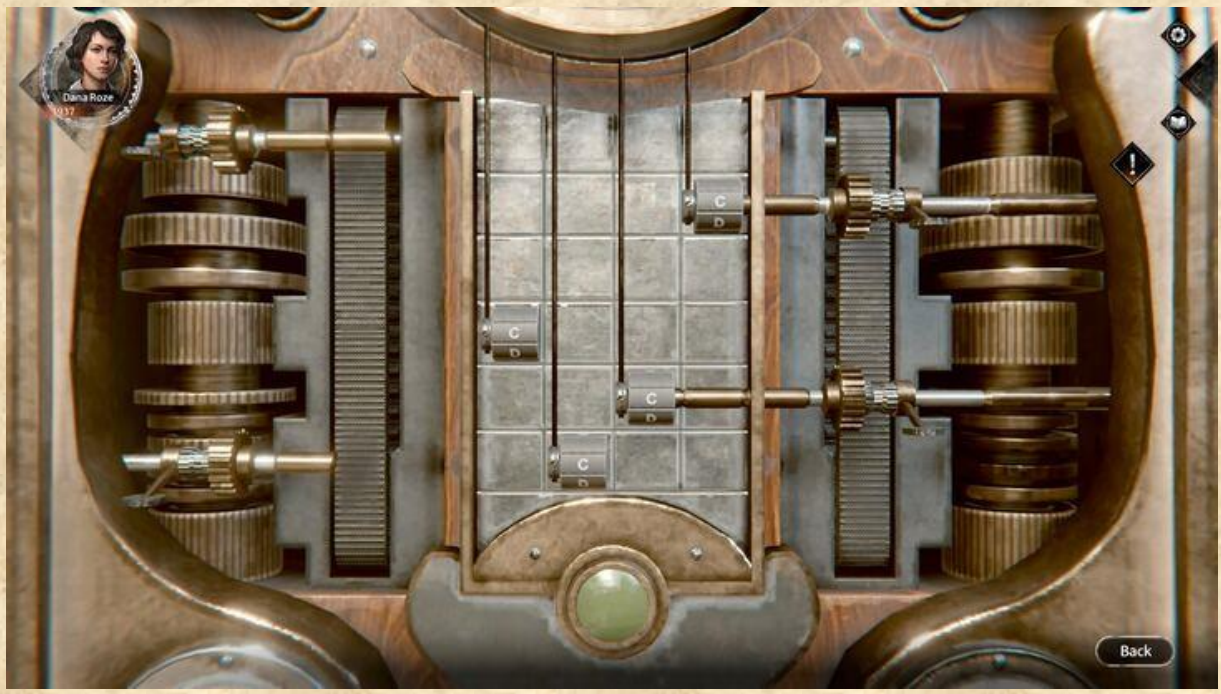
Nun schieben Sie die Taste ganz rechts an ihren Platz hier:



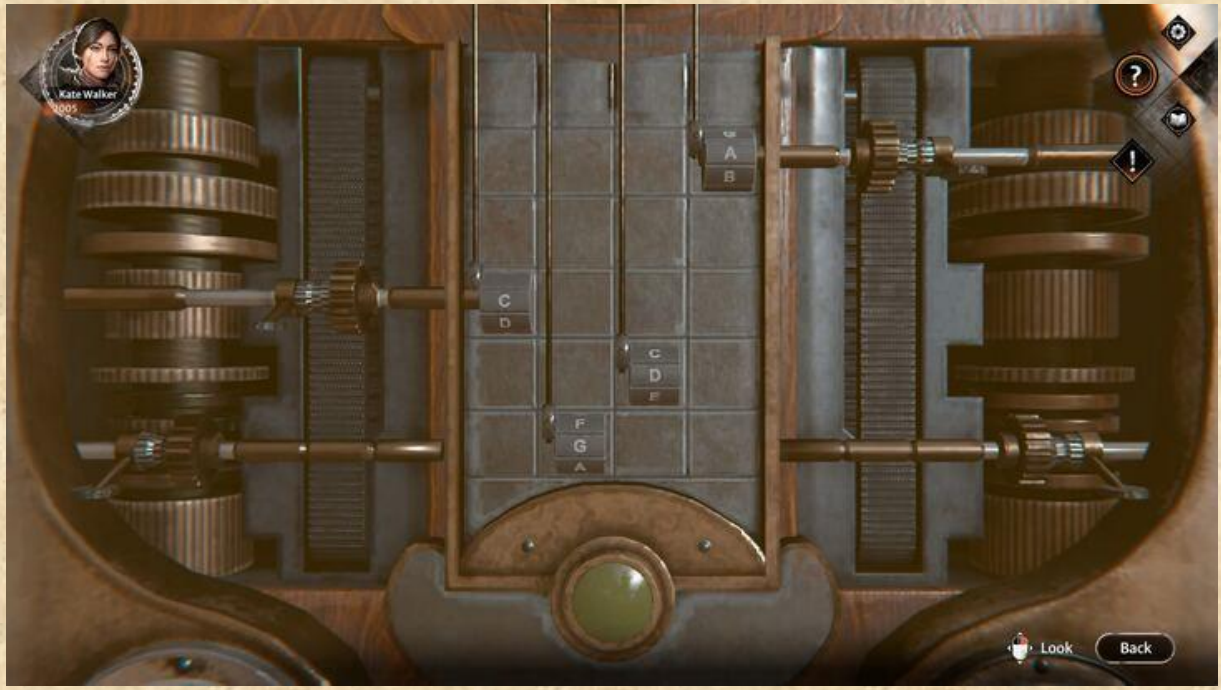
Verschieben Sie nun die mittleren Tasten nach unten, und zwar so:



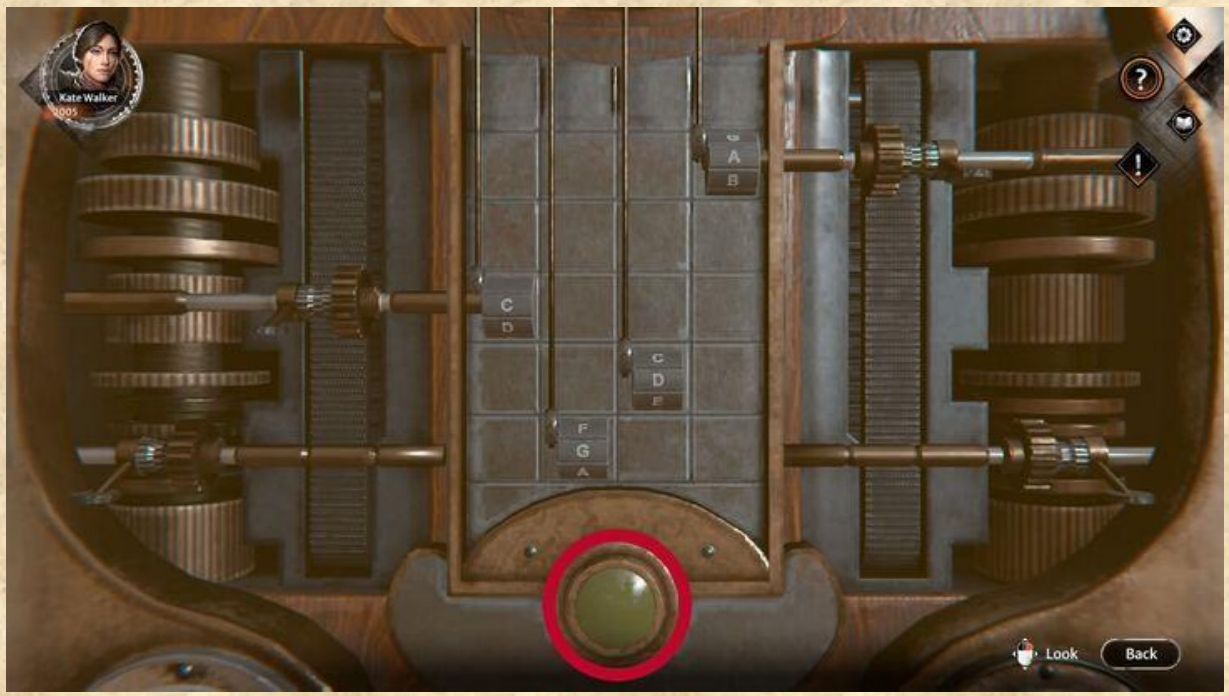
Zum Schluss bringen Sie den dritten Schlüssel an seinen Platz:



Sobald alles eingerichtet ist, drehen Sie die Tasten mithilfe der Schieberegler auf die richtigen Töne: „C, G, D und A“. Es sieht dann so aus:



Wenn Sie fertig sind, drücken Sie den Knopf unterhalb der Tasten:



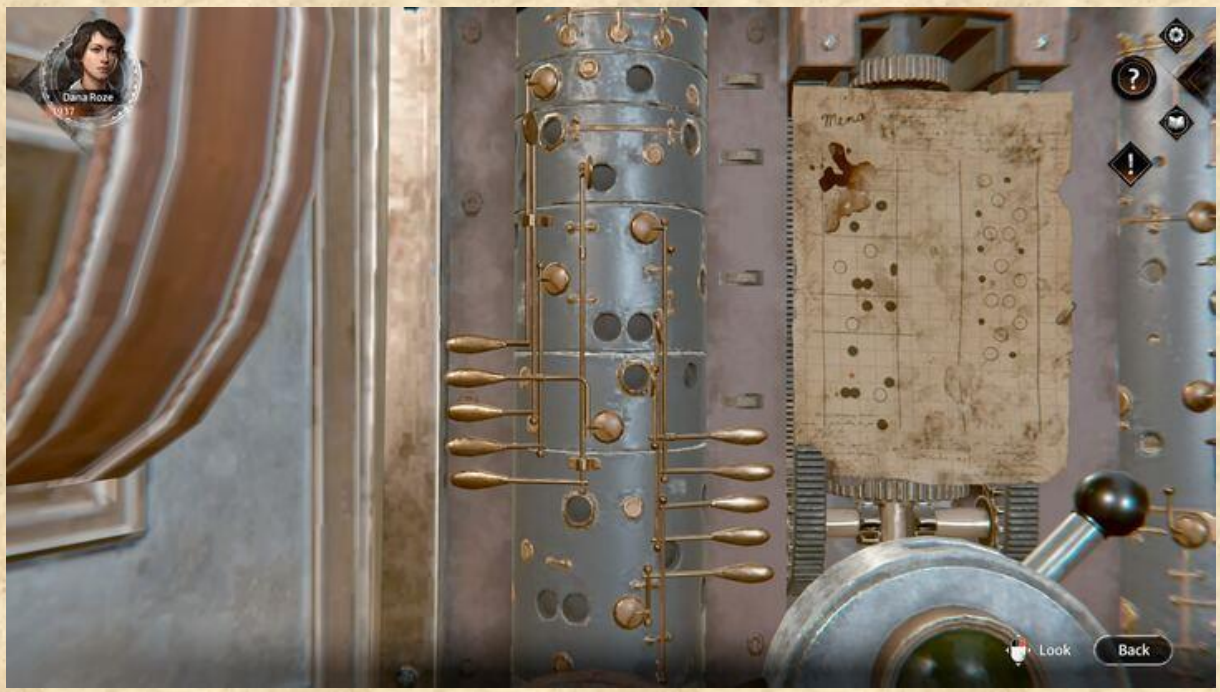
Der dritte Hausmeister befindet sich auf der anderen Straßenseite, hier:

Wechseln Sie wieder zu Kate, um das Gerät zu reparieren. Ein Fahrzeug versperrt Ihnen den Weg, aber auf der Seite des Lieferwagens steht eine Telefonnummer! Fahren Sie zur Musikakademie und rufen Sie dort die Nummer 5-123-888-321 an. Dadurch können Sie den Lieferwagen wegfahren und erhalten Zugang zum Gerät.

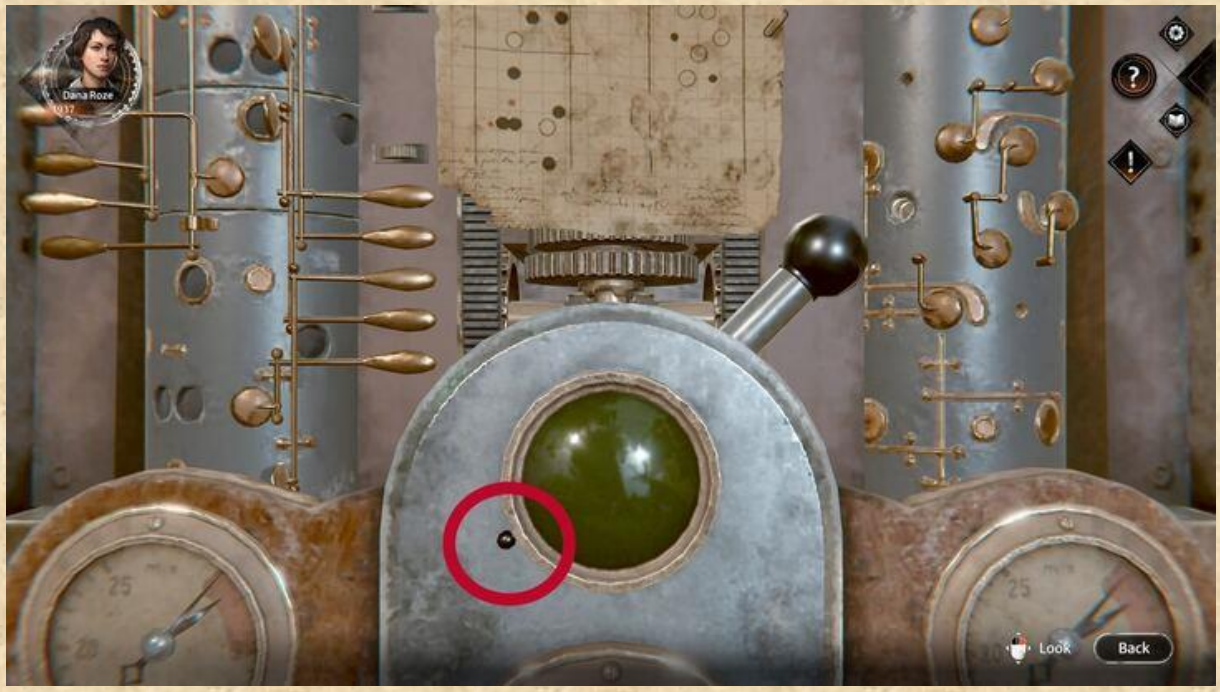
Als Dana siehst du, dass der Code zum Entsperren 9708 lautet. Du siehst auch die korrekte Anordnung der Schlüssel (siehe Screenshots unten). Öffne das Gehäuse als Kate und verwende die **Schaltplanzeichnung** . Ordne die Innenteile wie folgt an.

Linke Seite:

Rechte Seite:



Nun den Hebel nach rechts bewegen, diesen kleinen Schalter umlegen und den Knopf drücken!



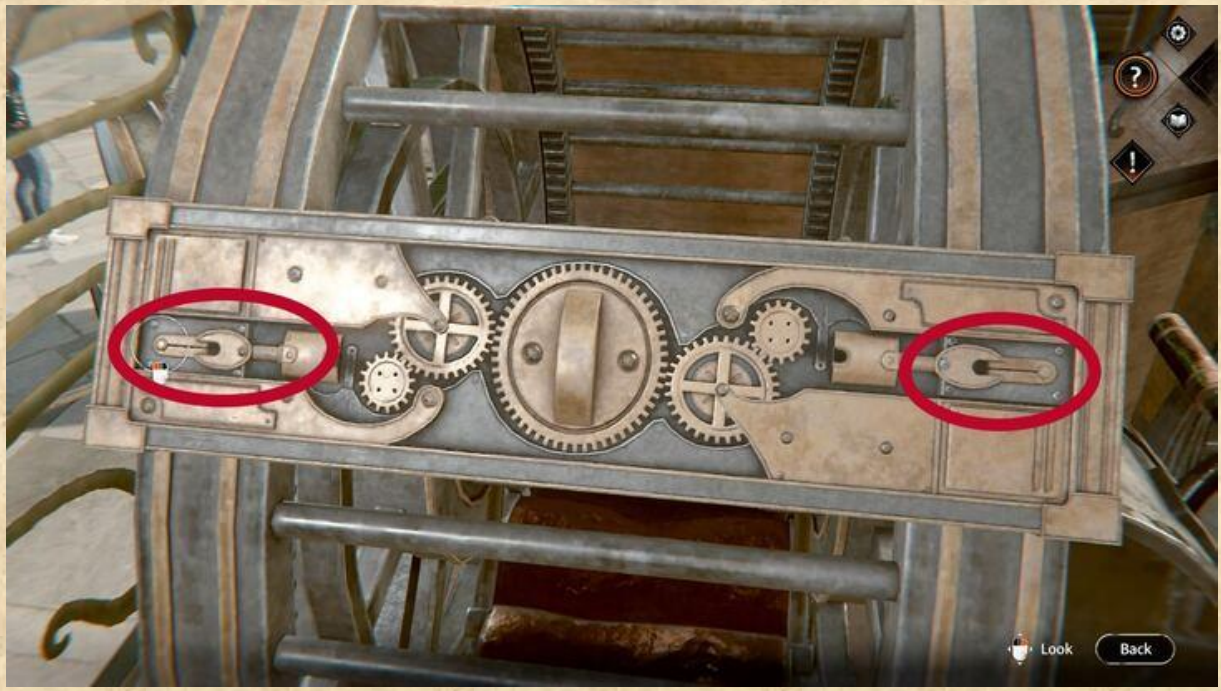
Nebenziel: Vor dem Klavierspielen den Rektor über den Hauptplatz befragen.

Sprich als Kate erneut mit dem Rektor in der Musikakademie. Wenn du läutest, kannst du mit ihm sprechen und dieses Nebenziel abschließen.

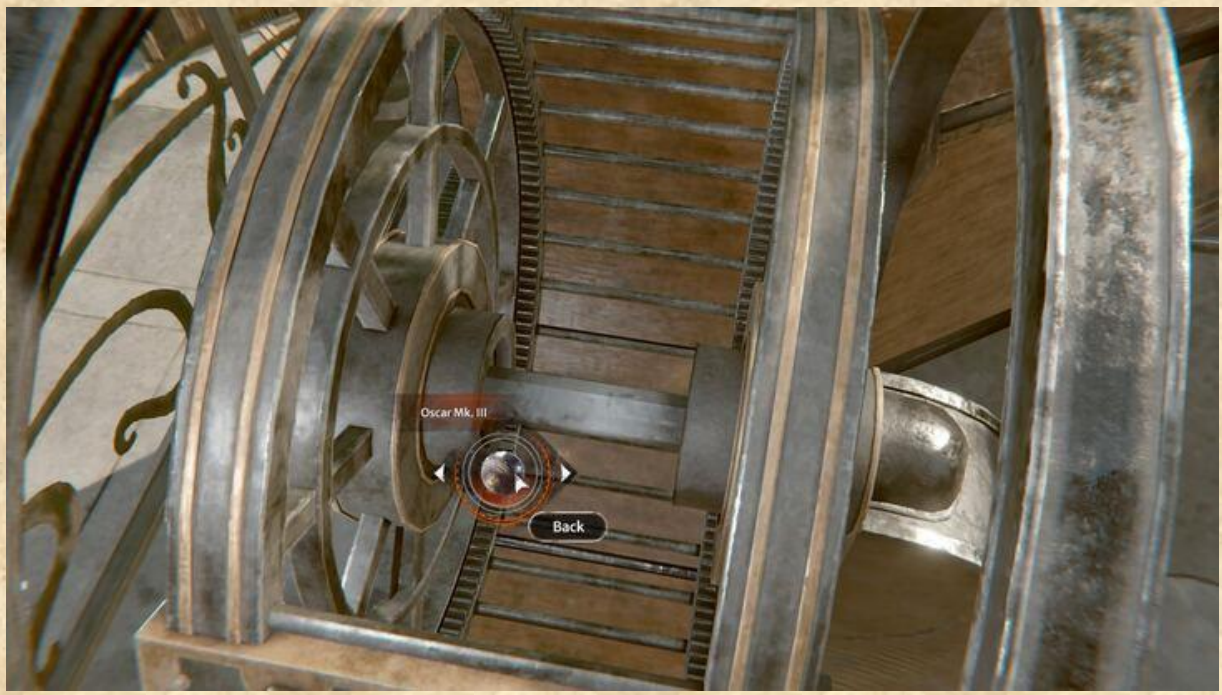
Ziel: Die Hymne von Vaghen spielen

Geh zum Klavier und setz dich hin. Leg die **Partitur von Vaghens Anthem** darauf, damit du spielen kannst.

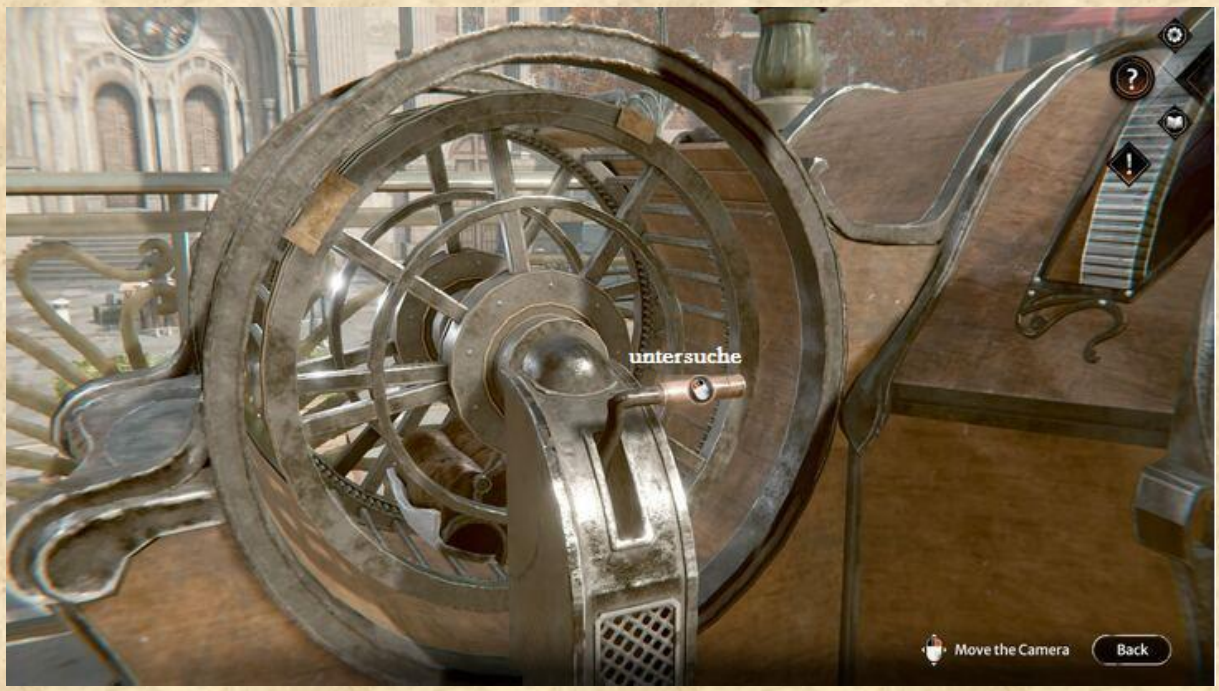
Drücke eine Klaviertaste, um einen neuen Maschinenteil freizuschalten. Drehe diesen Teil so, dass er nach oben/unten und nicht horizontal zeigt. Interagiere dann mit den Vorrichtungen an den Seiten, um ihn zu fixieren.



Als Nächstes muss der **Rolling Automat** aus der Maschine entfernt werden. Ersetzen Sie ihn durch Oscar!



Jetzt ist es endlich soweit, den Hebel neben Ihnen zu betätigen. Dadurch wird die Maschine gestartet.



Damit ist es Zeit zu spielen! Sie müssen nichts weiter tun, also genießen Sie die Zwischensequenz.

Ziel: Danas Akte beschaffen

Kehren Sie nun zur Musikakademie zurück, um **Danas Registrierungsakte** abzuholen .

Ziel: Mit der Straßenbahn zur Nebelbrücke fahren

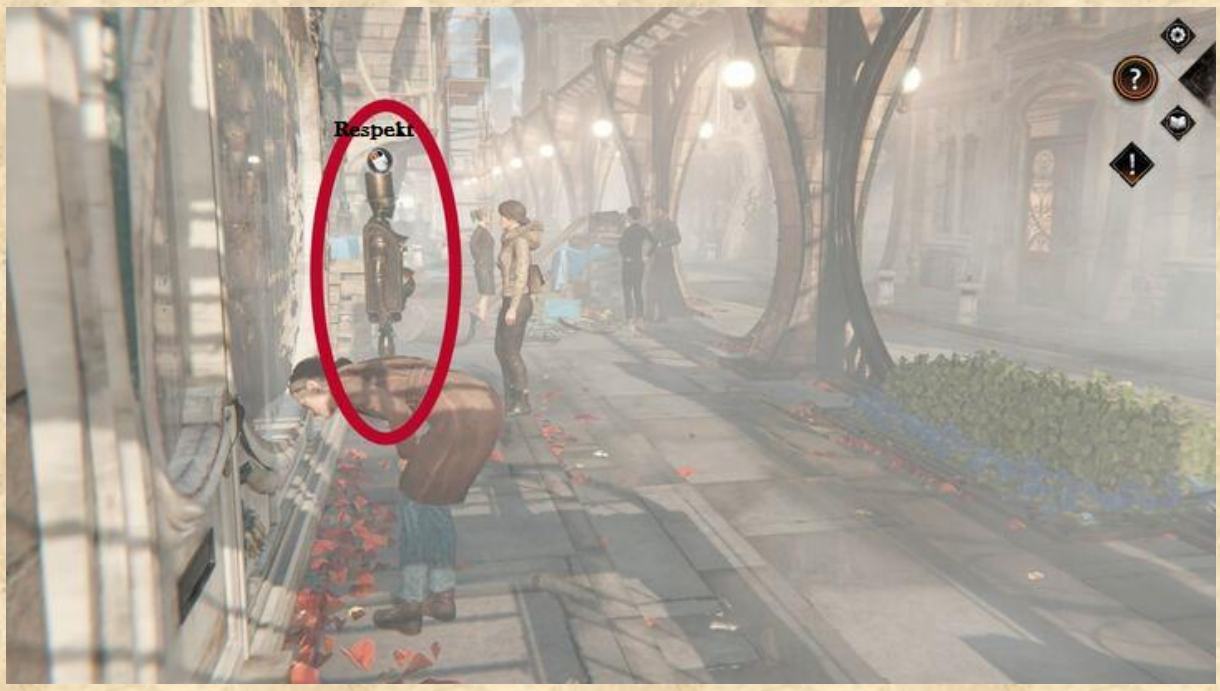
Steigen Sie wieder in die Straßenbahn und fahren Sie zu Ihrem neuen Ziel.

Da du diesen Punkt im Spiel erreicht hast, erhältst du nun die **Errungenschaft „Das letzte Konzert“ .**

Brücke der Nebel (Teil 1)

Sekundäres Ziel: Die neuesten Nachrichten aus Vaghen erfahren.

Wenn Sie an diesem Automaten vorbeikommen, versuchen Sie, Ihre **Wallet** daran zu benutzen.



Sie werfen eine Münze ein, und der Automat erwacht zum Leben, sodass Sie ihm die Hand schütteln können. Dadurch erhalten Sie das **Billige Souvenir** .

Um die aktuellsten Neuigkeiten zu erfahren, werfen Sie zunächst einen Blick auf diese Plakate hier (die können Sie nicht übersehen):

Und dann gehen Sie hier die Treppe hinunter:

Dort finden Sie dieses Poster:

Ziel: Das alte Haus der Familie Roze finden

Das alte Haus der Familie Rozes finden Sie hier, am Ende der Straße.

Ziel: Mit der Verkäuferin im Higel-Laden sprechen

Wenn Sie den Laden betreten, sprechen Sie mit der Verkäuferin. Ihr Name ist Frau Higel.

Hier können Sie ihr verschiedene Fragen stellen und dabei etwas mehr über die Geschichte erfahren.

Ziel: Einen Weg finden, durch den Serviceeingang zu gelangen

Sie müssen Frau Higel ablenken. Beginnen Sie damit, dieses Regal neben der Theke zu untersuchen:

Stelle das **Billige Souvenir** ins Regal.

Ziel: Danas altes Schlafzimmer finden

Ich kann es nicht fassen, dass das geklappt hat. Gehen Sie nach oben. Auf dieser Etage finden Sie die Überreste der alten Küche und Frau Higels Abstellraum. In der Küche finden Sie ein Foto auf der Arbeitsplatte:

Im Abstellraum finden Sie hier, auf dem Tisch, ein zweites Foto:

Gehen Sie die Treppe weiter nach oben.

Im nächsten Stockwerk befinden sich ein altes Badezimmer und das Hauptschlafzimmer. Im Hauptschlafzimmer ist ein Loch im Boden. Untersuchen Sie es:

Sie müssen auch das Bett im Hauptschlafzimmer untersuchen, damit Kate feststellt, dass es nicht Danas Zimmer ist.

Durch die andere Tür, die vom Hauptschlafzimmer in den Flur führt, findet man ein drittes Foto auf einem Stapel alter Sachen:

Geh wieder nach unten in den Abstellraum und hol dir das vierte alte Foto, das du vorhin durch das Loch im Boden gesehen hast.

Wenn du alle vier Fotos ansiehst, erhältst du die Errungenschaft „ **Wo ist ihr Schlafzimmer?“ .**

Jetzt geht's hoch auf den Dachboden.

Ziel: Einen Weg finden, in Danas Schlafzimmer zu gelangen.

Gehen Sie wieder nach unten und verlassen Sie das Gebäude. Gehen Sie in die Gasse draußen.

Bei der Inspektion der Feuertreppe werden Sie feststellen, dass alle Fenster zugemauert sind. Auf der Suche nach einem Aufstieg übersieht man leicht, dass sich hier links etwas befindet:

Du kannst nun zwischen Kate und Oscar wechseln. Wenn Oscar von einer Taube behindert wird, findest du hier, neben Kate, einen Stein:

Natürlich wird man eine Taube nicht mit einem Stein erschlagen, also wirf ihn lieber gegen das Abflussrohr.

Damit hast du es die Feuertreppe hinauf geschafft. Benutze Oscar , um durch das verschlossene Fenster einzusteigen.

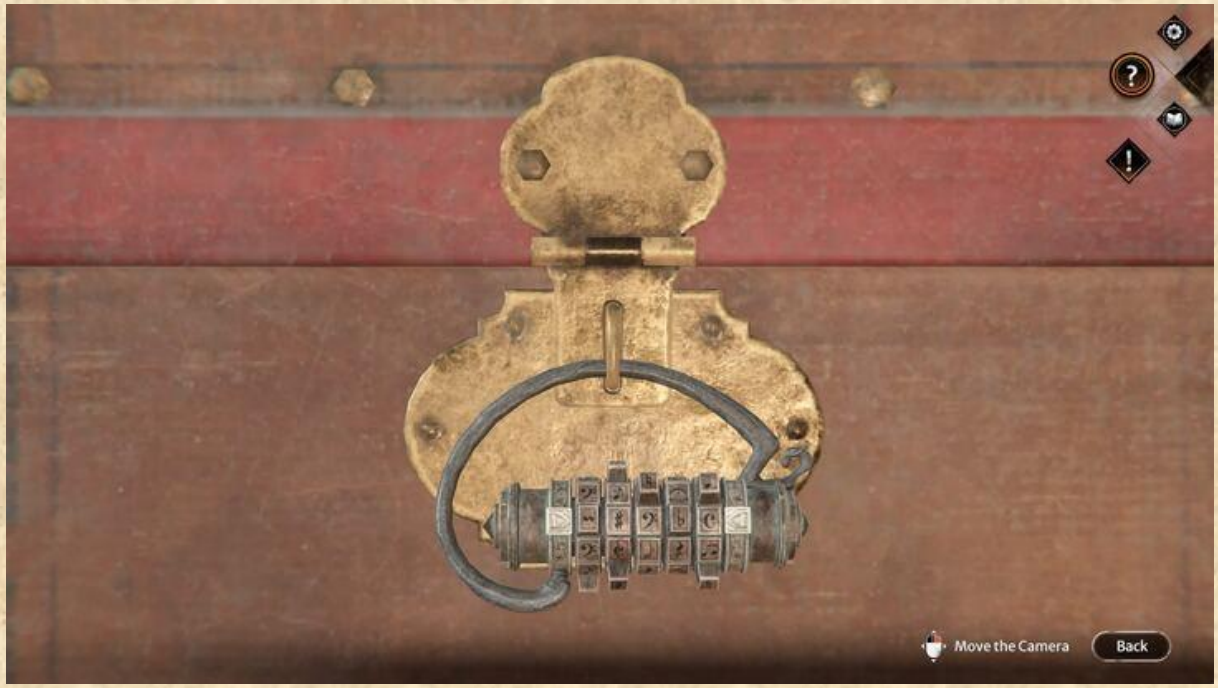
Ziel: Suche nach Hinweisen zu Dana

Auf dem Boden finden Sie die **Seltsame Skizze – rechter Teil .**

Hier finden Sie das **Diplom** .

Bei genauerer Betrachtung des Bettes findet man darunter die **Seltsame Skizze – linker Teil .**

Untersuchen Sie nun die verschlossene Truhe am Fußende des Bettes. Sie werden dort folgendes Schloss finden:



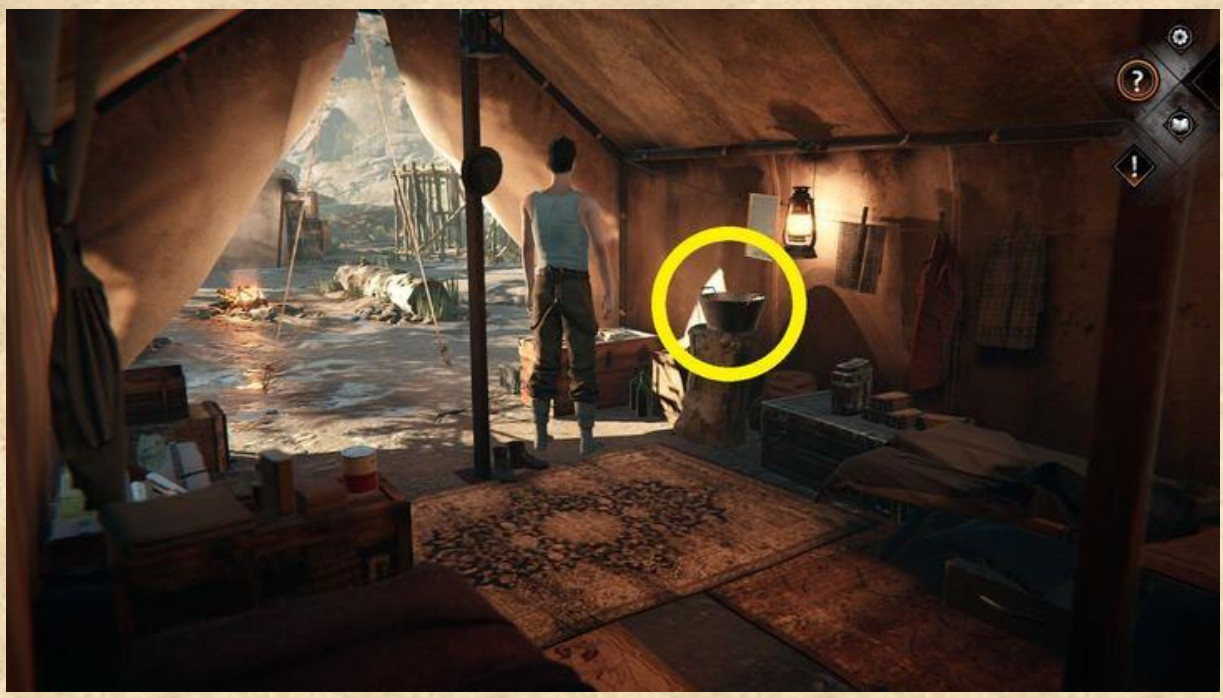
Zum Glück befinden sich auf der Rückseite des soeben gefundenen Diploms dieselben Symbole. Verwenden Sie sie, um das Schloss zu öffnen. Beachten Sie, dass anstelle des vierten und fünften Symbols zwei identische Symbole abgebildet sind. Achten Sie darauf, das richtige Symbol zu erwischen, und orientieren Sie sich dabei an den erhabenen Stellen, wie im folgenden Screenshot dargestellt:

Nachdem Sie die im obigen Screenshot gezeigte Kombination eingegeben haben, öffnen Sie das Schloss. Durch Umklappen der Verschlüsse und Öffnen der Truhe finden Sie, was Sie suchen.

Baltayar - Gebirge

Ziel: Vor der Abreise ausrüsten

Waschen Sie sich mit dem Wasserkrug in Ihrem Zelt die Hände:



Hier finden Sie Ihre Ausrüstung:

Untersuche es, nimm deine **leere Kalebasse , die Zwiebacke , die Bergmachete** und deine **Tasche** und nimm sie mit.

Zweites Ziel: Durchsuche das Lager, bevor du es verlässt

Bei der Durchsuchung des Lagers gibt es mehrere Dinge zu tun. Beginnen Sie damit, sich dieses trocknende Fell anzusehen:

Im Zelt zu Ihrer Rechten finden Sie eine Kiste zum Untersuchen und eine verschlossene Truhe.

Neben dem Zelt findest du Proviant. Untersuche beide Teile des Stapels, und du findest einen **Anhänger** neben der Zeichnung des Gorun.

Wenn du hier deine **leere Kalebasse** mit Wasser füllst, erhältst du die Errungenschaft "**Sei vorbereitet**" .

Außerdem finden Sie dort ein Gewehr, das an einem Baumstamm anliegt.

Kehren Sie zur verschlossenen Truhe zurück und verwenden Sie das Datum auf dem **Anhänger** , um sie zu öffnen. Der Code lautet „0408“.

Sobald du das Zelt verlässt, ist dieses Nebenziel abgeschlossen.

Zweites Ziel: Überprüfen Sie die zurückgelassene Ausrüstung, bevor Sie wieder aufbrechen

Nachdem ihr das Lager verlassen habt, erhaltet ihr dieses neue Nebenziel. Auf eurem weiteren Weg entlang des Pfades findet ihr Ausrüstung, die ihr untersuchen könnt:

Ein paar Schritte weiter rechts finden Sie noch etwas anderes zu untersuchen:

Ziel: Horst Sauer finden

Wenn Sie dem Fluss weiter folgen, wird Ihnen eine kurze Zwischensequenz angezeigt.

Ziel: Die Gorun erreichen

Untersuchen Sie den toten Baum zu Ihrer Linken und fällen Sie ihn mit Ihrer **Bergmachete** .

Überquert den Fluss vorsichtig.

Ziel: Eine Schiene am Bein des Gorun anlegen.

eben Ihnen finden Sie **gerade Äste** .

Gleich hinter dem Gorun findet ihr **Liana Strips** .

Interagiere mit beiden mit den Gorun.

Ziel: Die Quelle des Schreis lokalisieren

Schauen Sie bei Aufforderung hier nach:

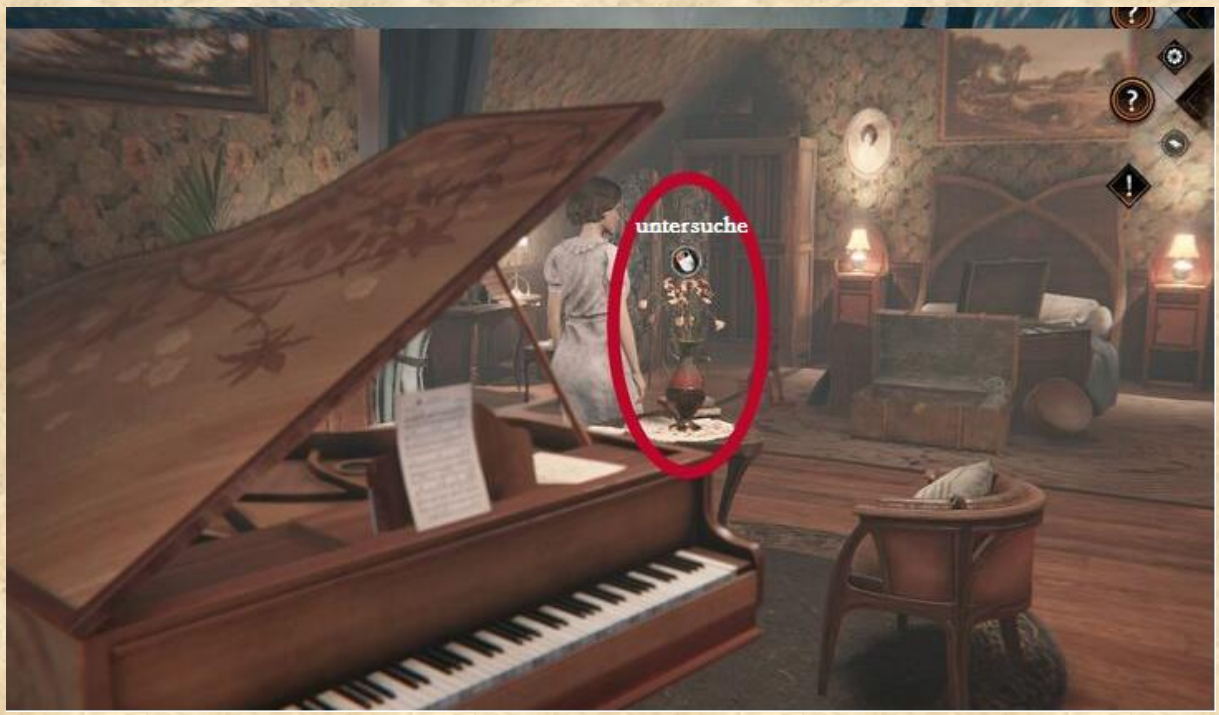
Ziel: Versuchen Sie zu entkommen

In der Nähe finden Sie diesen Felsen:

Rozes' Haus (Teil 2)

Ziel: Die Sanatoriumsbroschüre verpacken

Das steht hier neben der Vase:



Ziel: Das Foto deiner Eltern einpacken

Sie finden es hier, neben der Tür:

Ziel: Packen Sie Ihre Hustenmedizin ein

Das finden Sie hier:

Ziel: Koffer fertig packen

Lege alle drei Gegenstände in den Koffer auf dein Bett.

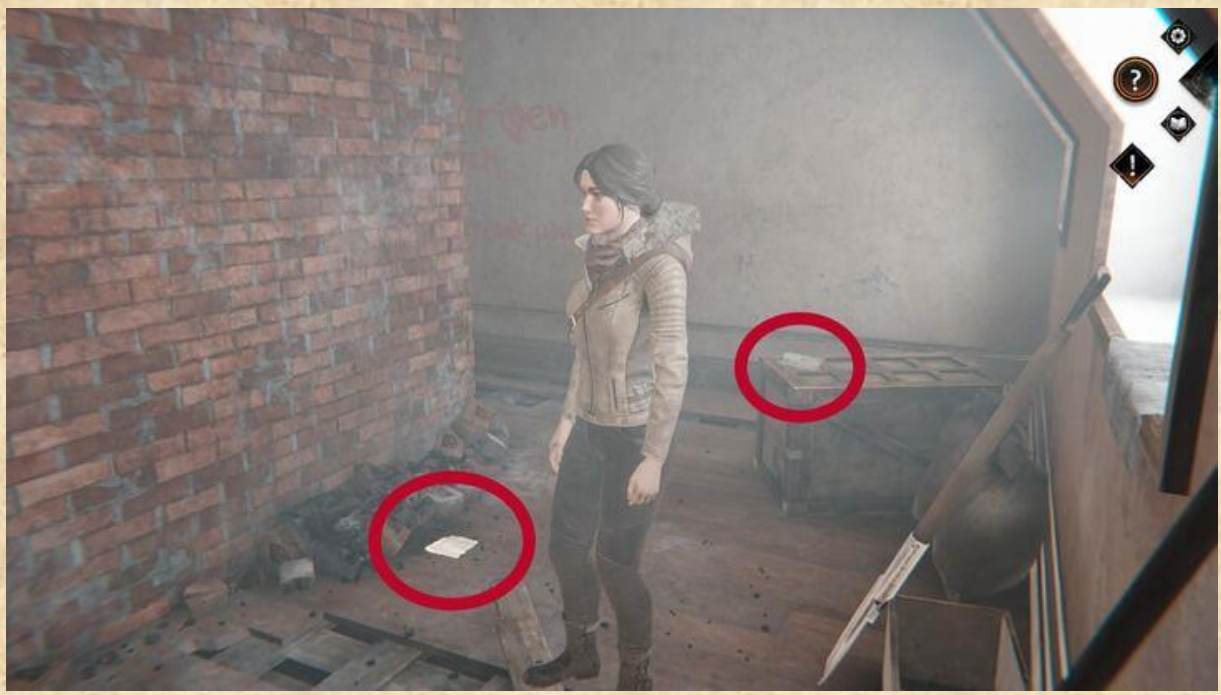
Schließ deinen Koffer und kehre hier zu deinem Tagebuch zurück:

Brücke der Nebel (Teil 2)

Ziel: Informationen über die Pogrome einholen

Geh durch die Schlafzimmertür hinaus, und du wirst draußen an der Wand etwas Geschriebenes finden.

Gleich um die Ecke finden Sie zwei Gegenstände: den **Sanatoriumsbrief** und das **alte bestickte Taschentuch .**



Zurück im Schlafzimmer steigen Sie die Feuertreppe wieder hinunter. Von dort aus gelangen Sie über die nahegelegene Treppe zum Denkmal.

Besichtigen Sie das Denkmal und reinigen Sie es mit dem **alten bestickten Taschentuch .**

Gehen Sie zurück auf die Straße und weiter in Richtung Straßenbahn. Halten Sie an dieser Buchhandlung mit dem Tisch im Außenbereich:

Ziel: Rückkehr zum Gästehaus mit der Straßenbahn

Kehren Sie zur Straßenbahn zurück und wählen Sie die Richtung Gästehaus.

Wenn du diesen Punkt in der Geschichte erreichst, erhältst du die Errungenschaft „**Unerwartete Begegnung** “.

Baden-Insel (Teil 1)

Ziel: Dem Pfad folgen

Folgen Sie dem Pfad hinauf zum Tor.

Sekundäres Ziel: Namensschilder von Spendern finden

Neben dir findest du eine Karte. Du kannst **Oscar** hier platzieren und zu seiner Perspektive wechseln, wenn du schnell auf die Karte schauen musst.

In jedem Fall hier ein Screenshot der Karte, der Ihnen als Orientierung dienen soll:

Nun gibt es unterwegs mehrere unleserliche Schilder und Inschriften, erlauben Sie mir daher, nur auf die „Sehenswürdigkeiten“ hinzuweisen.

Hier, gleich am Eingang, wird Ihnen der Weg versperrt sein:

Im Abschnitt B finden Sie diese Maschine:

Das wird später wichtig sein, wenn Sie einen Gegenstand finden, mit dem Sie es bedienen können.

Wenn Sie an Abschnitt B vorbeigehen und dem Weg zwischen den Abschnitten E und F folgen, werden Sie Folgendes vorfinden, das Ihnen den Weg versperrt:

Wenn Sie weiter oben sind, werden Sie links von der Treppe eine **Spitzhacke entdecken, indem Sie die Gräber hier untersuchen:**

Wenn Sie die Treppe zu Abschnitt P hinaufgehen, finden Sie hier das **Spenderschild** :

Ziel: Grab O-8 finden

Lasst uns unsere Suche fortsetzen. Geht die Treppe von Abschnitt P wieder hinunter in Richtung Abschnitt M.

Der Weg zwischen den Abschnitten H und I ist ebenfalls abgesperrt:

Gehen Sie die Treppe auf der linken Seite des Friedhofs hinunter. Dort finden Sie einen Geräteschuppen:

Sie werden außerdem feststellen, dass das Treppenhaus zwischen den Abschnitten K und O gesperrt ist.

Begeben Sie sich nun zu Abschnitt O, zu diesem Grab:

London – Auswärtiges Amt

Ziel: Die Berichte nutzen, um die Einheiten auf der Karte zu platzieren.

Auf der linken Seite der Karte finden sich mehrere Hinweise:

Hier sind Ihre Hinweise:

Zwei Panzerdivisionen sind noch immer in Belgien stationiert.

Eine weitere Panzerdivision ist nach Le Havre aufgebrochen.

Zwei SAM-Batterien wurden in Richtung Dover gesichtet.

Eine Panzerdivision verlässt Cherbourg, um die Flugabwehrraketenbatterie in der Nähe von Brest zu erreichen.

Die SAM-Batterie in der Nähe von Caen ist noch in Betrieb.

Ein U-Boot befindet sich noch immer in der Nordsee.

Zwei der drei in der Keltischen See stationierten U-Boote sind nach Cherbourg ausgelaufen.

Ein U-Boot verließ Cherbourg, um sich mit dem in der Nähe von Brest im Nordatlantik positionierten U-Boot zu treffen.

Insgesamt sind das 14 Einheiten, die auf der Karte platziert werden müssen. Es gibt 6 U-Boote, 4 Panzer und 4 Flugabwehrraketenbatterien. Alle Panzer und Flugabwehrraketenbatterien müssen sich im südlichen Feindesgebiet befinden (nichts wird im Vereinigten Königreich platziert).

Ich füge einen Screenshot zur Veranschaulichung bei, aber hier ist eine Liste aller Orte, die Sie markieren müssen:

Erster Hinweis – 2 Panzer in Belgien.

Zweiter Hinweis – 1 Panzer in der Nähe von Le Havre.

Dritter Hinweis – 2 SAM-Batterien in der Nähe von Calais (das in der Nähe von Dover liegt).

Vierter Hinweis – 1 SAM-Batterie in der Nähe von Brest.

Vierter Hinweis - 1 Panzer in der Nähe von Caen, südlich von Cherbourg.

Fünfter Hinweis – 1 SAM-Batterie in der Nähe von Caen, südlich von Le Havre.

Sechster Hinweis – 1 U-Boot in der Nordsee.

Siebter Hinweis – 2 U-Boote im Ärmelkanal.

Siebter Hinweis – 1 U-Boot in der Keltischen See.

Achter Hinweis – 2 U-Boote in der Nähe von Brest.

Zur Verdeutlichung hier ein Screenshot der fertigen Karte:

Ziel: Reparatur des pneumatischen Telegrafen

Nach Erhalt des **Missionsbefehls** gibt es hier zwei Teile zu überprüfen:

Wenn Sie mit der Maschine links interagieren, werden Sie feststellen, dass der Druck auf der linken Seite zu niedrig ist. Betätigen Sie den Hebel unter dem [+]-Symbol, um den Druck zu erhöhen. Stoppen Sie den Luftstrom, sobald Sie den unten abgebildeten grünen Bereich erreichen.

Anschließend den Druck auf der rechten Seite verringern, bis die Nadel auf den grünen Bereich im oberen Ventil zeigt:

Nun wird Ihnen ein Rad angezeigt. Schieben Sie die Sicherheitsvorrichtung von der Mitte von links nach rechts. Dadurch wird das Rad entriegelt.

Drehen Sie nun das Rad. Dadurch wird der Telegraf repariert.

Ziel: Die Liste der Widerstandsnetzwerke beschaffen

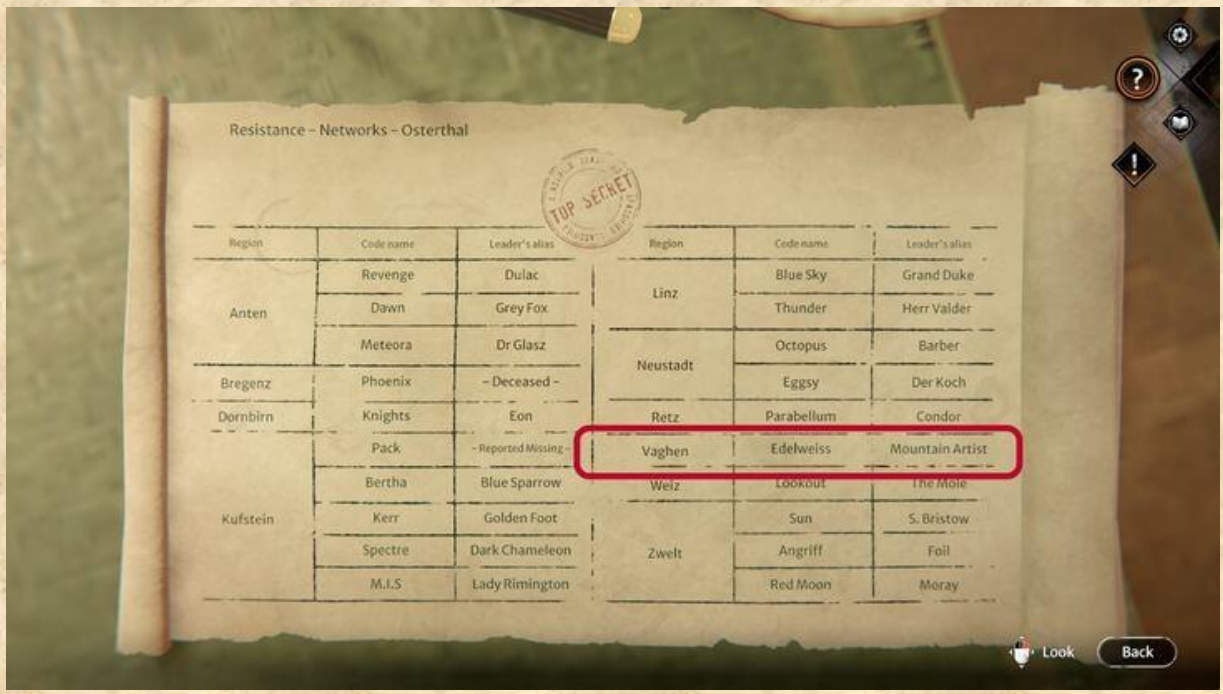
Wenn Sie mit dem Automaten neben dem Telegrafen interagieren, werden Sie Folgendes feststellen:

Stellen Sie den Drehknopf wie folgt ein: Widerstand - Netzwerke - Osterthal:

Drücken Sie anschließend die Taste, um die Datei zu empfangen.

Ziel: Identifizierung des Widerstandsnetzwerks in Vaghen

Beim Durchsehen der Datei sollte Ihnen eine davon auffallen (wobei Ihr Alias je nach Ihren vorherigen Dialogoptionen möglicherweise etwas von meinem abweicht):

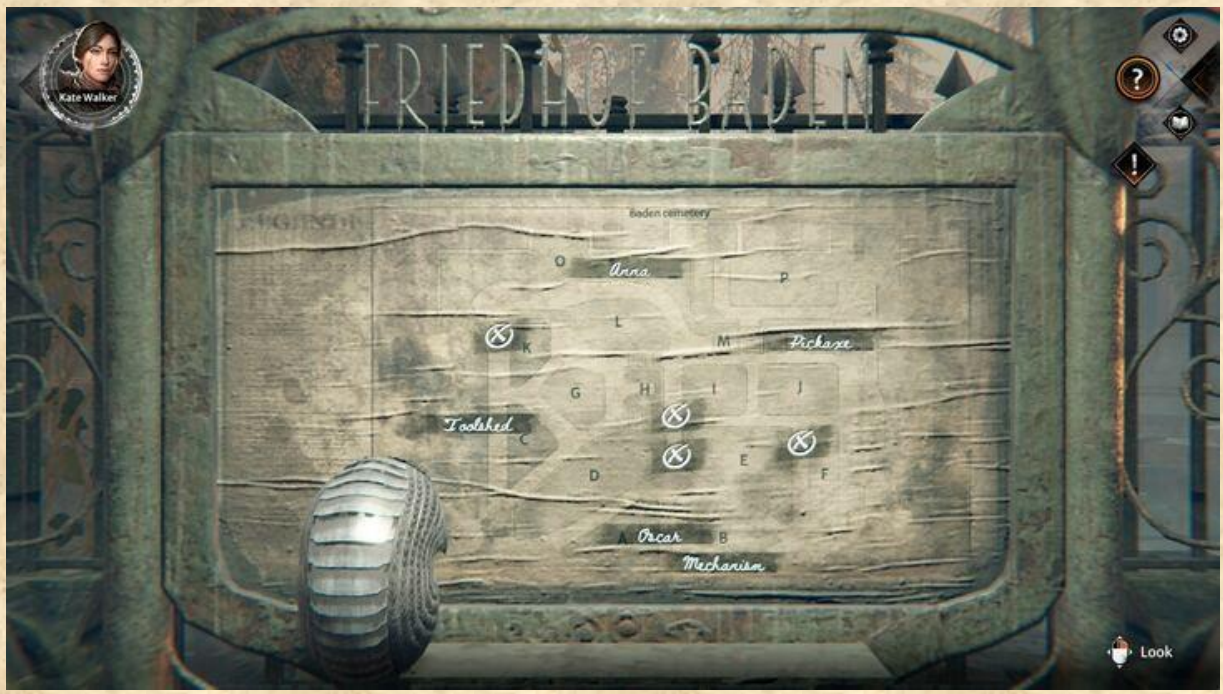


Baden-Insel (Teil 2)

Ziel: Den Friedhof verlassen

Wenn Sie die Anweisungen auf der Seite „**Baden Island (Teil 1**)“ dieses Leitfadens befolgt haben, fügen Sie nun die Grabstätte Ihrer Karte hinzu. Nachdem Sie alle Sehenswürdigkeiten auf dem Friedhof gefunden haben, erhalten Sie die Errungenschaft „**Kartograf**“ .

Falls Sie eine Markierung übersehen haben, sehen Sie hier einen Screenshot, wie Ihre Karte aussehen sollte. Gehen Sie einfach zu jeder Markierung auf der Karte, um sie selbst zu finden, falls Sie sie verpasst haben:



Kehre damit zum Haupttor des Friedhofs zurück und nimm **Oscar** unterwegs mit.

Ziel: Einen Weg finden, die Friedhofstore zu öffnen

Zurück zum Mechanismus des Eingangstors: Dir fehlt immer noch das, was du zum Öffnen benötigst. Geh also zurück zur **Spitzhacke** und lass **Oscar** sie dir holen.

Nimm die **Spitzhacke** mit zum Werkzeugschuppen und benutze sie, um das Schloss aufzubrechen. Drinnen findest du die **Kurbel** .

Bring die **Kurbel** zurück zum Mechanismus und benutze sie, um das Tor zu öffnen. Damit kannst du gehen.

Ziel: Rückkehr zum Gästehaus mit der Straßenbahn und Junta

Vom Friedhof aus kehren Sie zur Straßenbahnlinie zurück und begeben sich zum „Gästehaus“.

Da du diesen Punkt in der Geschichte erreicht hast, erhältst du nun die Errungenschaft „**Beunruhigende Entdeckung**“ .

Silberspiegel-Zuflucht (Teil 2)

Sekundäres Ziel: Den Gemeinschaftsraum inspizieren

Beim Betreten des Zufluchtsortes gibt es im Gemeinschaftsraum zwei Dinge zu überprüfen:

Ziel: Die gefrorenen Leichen finden

Wenn Sie die Schutzhütte verlassen, finden Sie in der Nähe dieses Zelt aufgebaut:

Ziel: Den Generator reparieren

Der Generator steht direkt neben Ihnen. Bei genauerer Betrachtung werden Sie feststellen, dass er kein Benzin mehr hat. Einen Benzinkanister finden Sie auf der anderen Seite der Terrasse, hier:

Nimm den **Benzinkanister** mit zurück zum Generator und fülle ihn auf.

Bei der Untersuchung des Generators werden Sie feststellen, dass Sie einen Schlüssel benötigen, um die darauf befindliche Aufbewahrungsbox zu öffnen. Begeben Sie sich ins Refugium, um den Schlüssel zu finden.

Den Schlüssel finden Sie hier, auf der Theke:

Kehren Sie zum Generator zurück und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Aufbewahrungsbox. Darin finden Sie die **Kurbel** .

Benutzen Sie die **Kurbel** an der Vorderseite des Generators:

Als Nächstes schalten Sie hier den „Ein“-Schalter um:

Zum Schluss die Kurbel drehen und den Motor starten!

Ziel: Die Leichen identifizieren

Betritt das Zelt.

Zwei der Leichen sind in Leichensäcken verpackt. Der dritte ist offen...

Ziel: Leni konfrontieren

Geh zurück ins Refugium und nach oben.

Am Ende des Flurs angekommen, schalten Sie das Licht ein.

Sekundäres Ziel: Ludwigs Zimmer untersuchen

Bevor du nach Leni siehst, schau dich im Zimmer um. Neben dem Bett findest du etwas **Sprengdraht** und an der Wand hängen einige Bilder.

Eines davon ist ein Poster; wenn Sie es betrachten, erhalten Sie die Errungenschaft „**Superresistent**“ .

Neben einigen Fliegern liegt außerdem ein Stapel Waffen. Durch deren Untersuchung wird das Nebenziel abgeschlossen.

Geht nun zu Lenis Zimmer.

Sekundäres Ziel: Sprechen Sie mit Ihren Verbündeten, bevor Sie das Funkgerät benutzen.

Neben dir an der Wand hängt das Gemälde, das du vor all den Jahren ausgesucht hast. Wenn du es dir mit Dana ansiehst, erhältst du die Auszeichnung „**Kunstkritiker**“ .

Wenn du die Treppe hinunter in den Gemeinschaftsraum gehst, findest du Ludwig. Sprich mit ihm und geh dann nach draußen. Dort triffst du auf fünf weitere Personen, aber du kannst nur mit dreien von ihnen sprechen:

Wenn du Leni in Silberspiegel-Zuflucht (Teil 1) bei Junta gemeldet hast , fragt sie dich nun nach dem Grund. Wähle als Antwort „Verteidige dich“. Du erhältst die Errungenschaft „**Verraten** “ .

Nachdem du mit allen vieren (einschließlich Ludwig) gesprochen hast, ist dieses Nebenziel abgeschlossen.

Ziel: Radio einstellen

Das Radio befindet sich im Gemeinschaftsraum im Erdgeschoss. Zuerst benötigst du jedoch einige Ersatzteile. Geh auf den Dachboden, dort findest du auf dem Tisch einen anderen Funksender. Untersuche ihn, um die **Voralberg-Antenne** zu erhalten .

Durch die Interaktion damit können Sie alle vier Stifte an der Unterseite ausziehen, wodurch Sie es an das Radio im Erdgeschoss anschließen können:

Geh zurück zum Radio im Gemeinschaftsraum und schließ die **Voralberg-Antenne** oben daran an.

Interagiere mit der Antenne, um sie auszufahren. Anschließend kannst du sie umdrehen, wodurch sie sich ausfährt und spreizt.

Drücken Sie anschließend den Knopf am Fuß der Antenne, um sie einzuschalten.

Öffnen Sie nun die Seitentasche des Funkgeräts. Daraus entnehmen Sie drei Zettel mit Anweisungen. Diese enthalten die verschlüsselte Frequenz: 2111.12.121.21.

Aus den bereitgestellten Dokumenten geht hervor, dass dies „BARN“ bedeutet. Dies ist der Code für „6,9“.

Durch Interaktion mit dem „Sender“-Teil des Funkgeräts (den unteren Bedienelementen) kann der Schalter „Batterien“ umgelegt werden, um das Funkgerät einzuschalten.

Wenden Sie sich nun dem Empfängerteil des Radios (den oberen Bedienelementen) zu und stellen Sie den Drehknopf auf „6,9“ (6,9).

Sie erhalten nun eine Morsecode-Nachricht, während das Funkgerät aufleuchtet und piept. Eines der Dokumente vor Ihnen enthält einen Schlüssel zum Entschlüsseln des Morsecodes, aber hier ist trotzdem die Übersetzung: „PEAK“.

„PEAK“ ist der Code für „8,4“. Schauen Sie sich die „Sender“-Bedienelemente des Funkgeräts an und stellen Sie den Drehknopf auf „8,4“ (8,4), wie folgt:

Wenn das erledigt ist, nehmen Sie den Empfänger oben auf.

Musikerviertel (Teil 3)

Nebenziel: Sprich mit alten Bekannten, bevor du ins Krankenrevier gehst.

Im vorderen Bereich der Akademie finden Sie auf dieser Seite des Raumes ein bekanntes Gesicht:

Und zwei weitere auf der anderen Seite:

Ziel: Leni besuchen

Die Krankenstation liegt hinter Herrn Gustav.

Silberspiegel-Zuflucht (Teil 3)

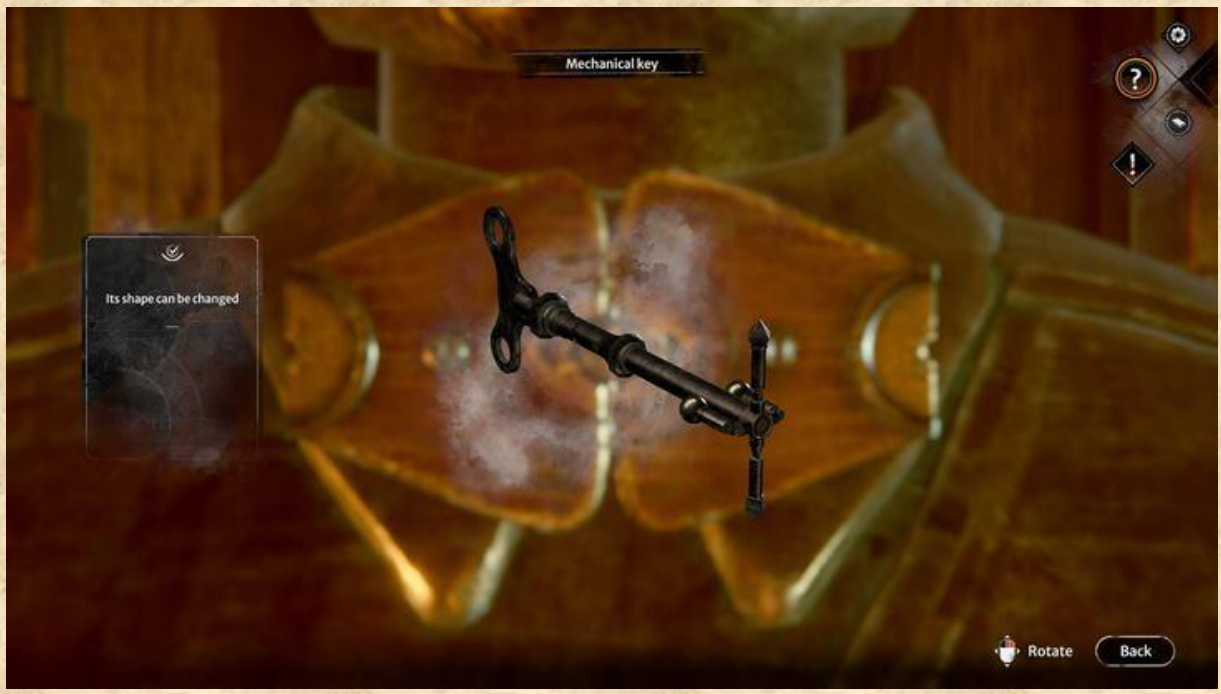
Ziel: Danas Brief aus dem Inneren des Automaten holen

Interagiere mit dem Automaten, öffne die Riegel an der Truhe und drehe dann die Fliege um, so wie folgt:

Dadurch wird ein Schlüsselloch in der Mitte der Fliege sichtbar. Da du den Schlüssel momentan nicht hast, geh bitte in den Gemeinschaftsraum im Erdgeschoss, um ihn zu finden:

Untersuchen Sie den Rollstuhlautomaten und heben Sie die Armlehne an. Dadurch wird der **mechanische Schlüssel** sichtbar .

Kehre in Lenis Zimmer zurück und benutze den **mechanischen Schlüssel** , um ihren Automaten zu öffnen. Damit der Schlüssel passt, musst du das Ende etwas zurechtbiegen und ihn wie folgt positionieren:



Beim nächsten Schloss den Schlüssel so umdrehen, dass er passt, und Sie finden das „Herz“ des Automaten. Mithilfe des Rings oben die sich drehende Scheibe unten anhalten, solange sie so aussieht, damit Sie das Herz entnehmen können.

Bevor Sie es jedoch entfernen können, müssen Sie diese kleine Kurbel unten rechts drehen:

Als Nächstes müssen Sie diesen Schalter unten herunterdrücken:

Sie können nun das Herz entfernen. Setzen Sie stattdessen **Oscar** ein .

Sie müssen nun ein einfaches Rätsel lösen, um den Automaten vollständig zu öffnen. Sie finden es im Bauchbereich:

Übernimm die Kontrolle über Oscar, bewege beide Arme nach oben und drücke dann zweimal auf den Pfeil nach unten in der Mitte des unteren Bildschirmrands.

Dadurch wird ein Schlüsselloch auf der Rückseite sichtbar. Drehen Sie den Schlüssel so, dass er in diese Richtung zeigt:

Nun soll Oscar einmal auf den Pfeil nach oben in der Mitte des oberen Bildschirmrands drücken.

Unterhalb des Schlüssellochs auf der Rückseite sehen Sie Folgendes. Öffnen Sie es und ziehen Sie den Schieber nach unten:

Wenn Sie zum Magen zurückkehren, werden Sie feststellen, dass Sie diese Teile drehen können:

Ordnen Sie sie so an, dass sie dem obigen Screenshot entsprechen.

Nehmen Sie das verschiebbare Teil unten (siehe Screenshot) und schieben Sie es entlang des Pfades nach oben bis zu diesem Punkt:

Übernimm nun die Kontrolle über Oscar und bewege den linken Arm ganz nach unten. Dadurch wird der Weg frei, und du kannst das Schiebeteil ganz nach oben bewegen.

Dadurch wird die Hälfte des Schlosses geöffnet. Jetzt müssen Sie nur noch dasselbe auf der anderen Seite wiederholen!

Verschieben Sie dazu das Schiebeelement hierher:

Bewegen Sie nun Oscars linken Arm nach oben und justieren Sie dann die Schiene für das Schiebeteil. Drehen Sie abschließend den Schlüssel auf der Rückseite ganz auf die andere Seite, und Sie erhalten einen freien Weg, wie folgt:

Damit wird das letzte Schlüsselloch sichtbar. Steckt man den **mechanischen Schlüssel** ein, erhält man den Brief. Endlich!

Du erhältst nun die Errungenschaft „**Der Brief**“ .

New York, USA

Ziel: Betrachte dein zweites Leben

Bevor Sie fortfahren, interagieren Sie mit den beiden Bildern an der Wand (auf beiden Seiten des Spiegels) und mit dem Spiegel selbst.

Zu Ihrer Rechten befinden sich drei weitere Elemente, mit denen Sie interagieren können:

Zu Ihrer Linken befinden sich drei weitere Elemente, mit denen Sie interagieren können:

Ziel: Den Hörer abnehmen

Nimm den Anruf entgegen.

New Jersey, USA (Teil 2)

Sekundäres Ziel: Darüber nachdenken, was hätte sein können

Schauen Sie zunächst wieder aus dem Fenster.

Überprüfen Sie den Couchtisch und den Kaminsims:

Schau dir dieses Regal an:

Wenn Sie dieser Anleitung von Anfang an gefolgt sind, erhalten Sie nun die Errungenschaft „**Mir entgeht nichts**“ , da Sie alle Ihre Nebenziele abgeschlossen haben.

Ziel: Die Vergangenheit loslassen

Zeit zu gehen. Bitte durch die Vordertür hinausgehen.

Hauptbahnhof

Ziel: Olivia anrufen

Zu Ihrer Linken befindet sich eine Telefonzelle:

Gib mit deiner **Wallet** eine Münze ein, um Olivia anzurufen.

Ziel: Eine gültige Fahrkarte vorlegen

Wenn Sie den Waggon mit der Nummer 4 passieren, finden Sie einen Automaten zum Entwerten Ihrer Fahrkarte.

Am Automaten müssen Sie das Datum selbst einstellen. Das Datum (laut Ihrem Ticket) lautet „30-11-2005“, geben Sie also „30-11“ ein.

Nachdem Sie Ihre Fahrkarte entwertet haben, begeben Sie sich zum Waggon mit der Nummer „#3“, der Ihrer Fahrkarte entspricht. Interagieren Sie mit dem Automaten, um einzusteigen.

Ziel: In den Zug einsteigen.

Drücken Sie den großen grünen Knopf vor sich und steigen Sie in den Zug ein.

Ziel: Ein letzter Blick...

Betrachten Sie die beiden vor Ihnen liegenden Tickets und sprechen Sie mit Oscar. Wenden Sie sich dann dem Fenster zu.

Du erhältst nun die Errungenschaft „**Trauer bewältigt** “.

Leitfaden für Erfolge

In Syberia: The World Before gibt es 30 Erfolge zu erzielen .

Erfolgsliste

1. Spuren hinterlassen … – Zeichne etwas für den Buchhändler in den nassen Zement.

2. Parallele Ermittlung – Erreiche dein erstes Nebenziel.
3. Freiheit – Verlasse die Mine.
4. Reiner Tisch – Leere dein E-Mail-Konto.
5. Lauschen – Versuche, das Telefongespräch des anderen Gastes mitzuhören.
6. Erster Hinweis – Verlasse das Blumenviertel.
7. Der Antiquitätenhändler – Verlasse das Antiquitätenviertel.
8. Bilddilemma – Wähle ein Gemälde für Herrn Gustav aus.
9. Tourismus – Mache so viele Fotos wie möglich mit dem Teleskop.
10. Loyalität – Melde Leni nicht der Junta.
11. Das Versteck – Verlasse das Silberspiegel-Versteck.
12. Browser – Suche alle möglichen Begriffe am Computer.
13. Ein Klassiker – Finde alle Exemplare eines literarischen Klassikers.
14. Halbzeit – Erreiche die Hälfte deiner Nebenziele.
15. Eine stressige Nacht – Verlasse das Blumenviertel erneut.
16. Wieder vereint – Finde Oscar wieder.
17. ...Für die Zukunft – Betrachte Danas Zeichnung im Zement mit Kate.
18. Alte Bekannte – Versuche, eine Nummer aus einem der vorherigen Spiele an der Musikakademie anzurufen.
19. Das Abschlusskonzert – Verlasse das Musikerviertel.
20. Wo ist ihr Schlafzimmer? – Finde alle Fotos im Haus der Rozes.
21. Sei vorbereitet – Fülle die Wasserflasche auf, bevor du das Basislager verlässt.
22. Unerwartete Begegnung – Verlasse Misty Bridge mit Colonel Blake.
23. Kartograf – Finde alle Sehenswürdigkeiten auf dem Friedhof.
24. Erschütternde Entdeckung – Verlasse den Friedhof.
25. Der Superwiderstand – Finde das Poster des Superwiderstands.
26. Kunstkritiker – Wähle eines von Leons Gemälden und betrachte es Jahre später mit Dana.
27. Verraten – Melde Leni … und versuche Jahre später, deine Taten zu rechtfertigen.
28. Der Brief – Hol Danas Brief vom Automaten.
29. Mir entgeht nichts – Erreiche alle deine Nebenziele.
30. Trauer überwunden – Mach dich auf den Weg zu einem neuen Ziel.

Leitfaden für Erfolge

1. Hinterlasse eine Spur... - Zeichne etwas für den Buchhändler in den nassen Zement.

Gleich zu Beginn des Spiels im Musikerviertel (Teil 1) triffst du auf einen Ladenbesitzer, der gerade frischen Zement vor seiner Tür verteilt. Sprich ihn an, um die Chance zu erhalten, etwas für ihn zu zeichnen.

2. Parallele Untersuchung – Erreichen Sie Ihr erstes sekundäres Ziel.

Im Laufe des Spiels erhältst du zahlreiche optionale Nebenmissionen. Wenn du dieser Anleitung von Anfang bis Ende folgst, wirst du sie alle abschließen!

Sie erhalten Ihr erstes „Sekundärziel“ im Musikerbezirk (Teil 1) .

3. Freiheit – Raus aus der Mine!

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

4. Reinen Tisch machen – Leeren Sie Ihr E-Mail-Konto.

Im Blumenviertel (Teil 1) kannst du deine E-Mails am Computer im Wohnzimmer abrufen. Dadurch leert Kate automatisch deinen E-Mail-Ordner, was dir diese Errungenschaft einbringt.

5. Lauschen – Versuchen Sie, das Telefongespräch des anderen Gastes mitzuhören.

Im Blumenviertel (Teil 1) befindet sich gegenüber der Rezeption eine Telefonzelle. Lauschen Sie so lange wie möglich, und Sie erhalten diese Belohnung.

6. Erster Hinweis – Verlasse das Blumenviertel.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

7. Der Antiquitätenhändler – Verlassen Sie das Antiquitätenviertel.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

8. Bilddilemma – Wählen Sie ein Gemälde für Herrn Gustav.

In Silberspiegel Refuge (Teil 1) können Sie eines von Leons Gemälden für Herrn Gustav auswählen. Sie finden sie hier im Gemeinschaftsraum:

9. Tourismus - Machen Sie so viele Fotos wie möglich mit dem Teleskop.

Um Juntas Truhe in Silberspiegel-Zuflucht (Teil 1) freizuschalten , müsst ihr mindestens zwei Fotos mit dem Teleskop auf der Terrasse gemacht haben. Es gibt insgesamt fünf Fotos zu machen, eines für jeden der voreingestellten Orte, die ihr mit dem Teleskop sehen könnt. Macht also unbedingt Fotos von allen fünf Sehenswürdigkeiten!

10. Loyal - Leni nicht bei der Junta melden.

Im Silberspiegel-Refugium (Teil 1) : Melden Sie Leni NICHT der Junta.

11. Die Zuflucht - Verlasse die Silberspiegel-Zuflucht.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

12. Browser - Suche alle möglichen Begriffe, die du auf dem Computer finden kannst.

Wenn Sie den Computer im Aufenthaltsraum des Gästehauses benutzen, können Sie verschiedene Begriffe, die Sie während Ihres Abenteuers gelernt haben, in der Suchleiste eingeben.

Wenn Sie alle Begriffe im Flower District (Teil 1) (wenn Sie zum ersten Mal Zugang zum Computer erhalten) suchen und anschließend alle neuen Begriffe im Flower District (Teil 2) suchen , erhalten Sie dies.

13. Ein Klassiker der Literatur – Finde alle Exemplare eines literarischen Klassikers.

Das erste Exemplar des Buches finden Sie auf dem Tisch oben an der Treppe in der Silberspiegel-Zuflucht (Teil 1) .

Das zweite Exemplar befindet sich in New Jersey, USA (Teil 1) . Sie finden es hier in einer Schublade (mit einem Kreis markiert):

---

14. Halbzeit – Erreiche die Hälfte deiner sekundären Ziele.

Wenn Sie dieser Anleitung folgen, erhalten Sie dies während New Jersey, USA (Teil 1) .

15. Eine stressige Nacht – Verlasse das Blumenviertel erneut.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

16. Wieder vereint – Finde Oscar wieder.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

17. ...Für die Zukunft - Schau dir Danas Zeichnung im Zement mit Kate an.

Wenn Sie in den Bereich im Musikerviertel (Teil 2) zurückkehren , vorausgesetzt, Sie haben im Musikerviertel (Teil 1) eine Zeichnung hinterlassen , können Sie Danas Zeichnung nun wieder ansehen, die immer noch erhalten ist.

18. Alte Bekannte - Versuchen Sie, eine Nummer aus einem der vorherigen Spiele an der Musikakademie anzurufen.

In der Akademie im Musikerviertel (Teil 2) kannst du telefonieren. Wenn du Olivia (212-359-1519) anrufst, erhältst du diese Belohnung. Obwohl sie streng genommen nicht nur aus einem früheren Spiel stammt!

---

19. Das Abschlusskonzert – Verlassen des Musikerviertels.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

20. Wo ist ihr Schlafzimmer? - Finde alle Fotos aus dem Haus der Familie Roze.

In „Brücke der Nebel (Teil 1)“ gibt es vier Fotos zu finden . Das erste befindet sich in der Küche:

Das zweite Foto zeigt den Abstellraum, auf diesem Schreibtisch:

Das dritte Foto zeigt den Blick durch die Tür vom Hauptschlafzimmer im Obergeschoss, wo der Weg durch einen Haufen alter Sachen versperrt ist:

Das vierte Foto findet man, indem man zunächst im Hauptschlafzimmer durch den Boden nach unten schaut:

Wenn Sie zurück in den Abstellraum gehen, finden Sie es dort oben in diesem Regal:

21. Sei vorbereitet - Fülle die Wasserflasche, bevor du das Basislager verlässt.

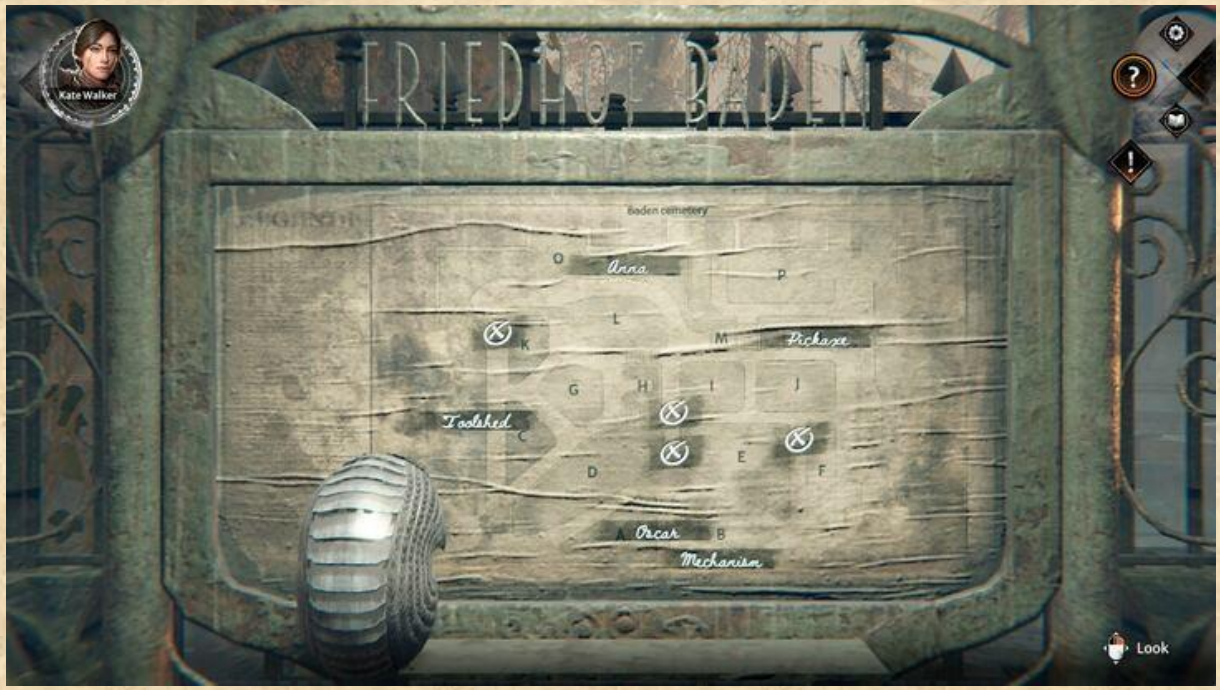
In Baltayar - Mountains können Sie am Wasserfass, das im folgenden Screenshot rechts zu sehen ist, Wasser auffüllen:

22. Unerwartete Begegnung - Verlasse Misty Bridge mit Colonel Blake.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

23. Kartograf – Finde alle Sehenswürdigkeiten auf dem Friedhof.

In Baden Island (Teil 1) und Baden Island (Teil 2) könnt ihr den Friedhof erkunden. Hier ist ein Screenshot der ausgefüllten Karte mit allen markierten Sehenswürdigkeiten:



24. Erschütternde Entdeckung – Verlassen Sie den Friedhof.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

25. Der Superresistente - Finde das Poster des Superresistenten.

Dieses Poster hängt in Ludwigs Zimmer in Silberspiegel Refuge (Teil 2) an der Wand . Du kannst es hier im Screenshot unten sehen:

26. Kunstkritiker – Wähle eines von Leons Gemälden aus und betrachte es Jahre später mit Dana.

In Silberspiegel Refuge (Teil 2) finden Sie, sobald Sie die Kontrolle über Dana erlangen, das Gemälde an der Wand neben sich, vorausgesetzt, Sie haben in Silberspiegel Refuge (Teil 1) eines für Herrn Gustav zum Kauf bei Leon ausgewählt .

27. Verraten – Leni anzeigen… und dann Jahre später versuchen, die eigenen Handlungen zu rechtfertigen.

In Silberspiegel Refuge (Teil 1) , melde Leni der Junta.

Wenn du das getan hast, wird Leni dich beim nächsten Treffen mit Dana (in Silberspiegel Refuge (Teil 2)) fragen, warum du sie gemeldet hast. Wähle in deiner Antwort „Verteidige dich“, um diese Errungenschaft zu erhalten.

Diese Errungenschaft und die oben genannte Nr. 10 widersprechen sich. Um alle Errungenschaften zu erhalten, müssen Sie das Spiel erneut durchspielen und dabei im zweiten Durchgang den entgegengesetzten Weg wählen.

Beachte, dass du für diese Errungenschaft (Nr. 27) fast das gesamte Spiel erneut spielen musst, was etwa 5 Stunden dauern wird. Um Errungenschaft Nr. 10 zu erhalten, benötigst du hingegen nur etwa 2 Stunden. Du hast die Wahl!

28. Der Brief - Hol Danas Brief vom Automaten.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

29. Mir entgeht nichts – Erreiche alle deine Nebenziele.

Wenn Sie dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung folgen, erhalten Sie dies in New Jersey, USA (Teil 2) .

30. Trauer bewältigt – Steigen Sie ein zu einem neuen Ziel.

Du erhältst dies automatisch im Rahmen der Hauptgeschichte des Spiels.

Zur info: ich benutze die GOG Version ob die Savegames bei anderen Versionen funktionieren weis ich nicht

Ich habe zu jedem Kapitel mehrere Savegames gespeichert. Das Spiel speichert immer nur ein ab mit dem aktuellen Verlauf. Wenn du mal nicht weiter kommst einfach das passende Savegame in den Ordner vom Spiel laden und das alte entweder löschen oder in einen gesonderten Ordner tun. Das Spiel läd an der gewünschten Stelle und überschreibt aber das Savegame dann im weiterem Verlauf mit dem aktuellem Spielstand also die Savedatei bitte nur hineinkopieren sonst ist sie weg. Der korrekte Speicherort für den Spielstandordner der GOG-Version ist:

%USERPROFILE%\AppData\Roamming\SyberiaTWB

Die sav.bin und die sav.bak in den Ordner kopieren